

UMA INTRODUÇÃO AOS JOGOS DE RPG

First QuestTM

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

A PRIMEIRA MISSÃO

LIVRO DE MONSTROS E TESOUROS



Para leitores a partir de 10 anos



First QuestTM

Advanced Dungeons & Dragons[®]
2nd Edition

A PRIMEIRA MISSÃO

Livro de Monstros e Tesouros

Monstros	2	Homem-Lagarto	14
Monstros no Cenário	2	Neogi	15
Interpretando Monstros	2	Ogro	15
Formiga Gigante Guerreira/Operária	3	Orc	16
Morcego Gigante	3	Perfurador	16
Urso Preto, Urso Pardo	4	Ratazana, Gigante	17
Besouro Gigante de Fogo	4	Escorpião, Grande	17
Bugbear	5	Sombra	18
Verme de Carneça	5	Esqueleto	18
Lacraia Gigante	6	Cobra, Sufocadora (Jibóia)	19
Dragão de Cobre (Ancião)	6	Cobra Venenosa	19
Dragão Vermelho, Filhote	7	Cobra Venenosa, Gigante	20
Anão Duergar	7	Aranha, Grande	20
Elfo Negro (Drow)	8	Aranha, Caranguejeira Gigante	21
Gárgula	8	Sprite	21
Cubo Gelatinoso	9	Sapo, Gigante	22
Gênio	9	Vespa, Gigante	22
Carniçal	10	Homem-Urso	23
Giff	10	Lobisomem	23
Gnoll	11	Vulto	24
Gnomo	11	Lobo	24
Goblin	12	Zumbi	25
Limo Cinzento	12	Zumbi Vudu	25
Robgoblin	13	Tipos de Tesouro	26
Kobold	13	Criação de Tesouros	27
Lammasu	14	Lista de Tesouros	28

Arte da Capa: Jeff Easley

Artes Internas: Tom Baxa, Jeff Butler, Tony Diterlizzi, Les Dorsheid, Mark Nelson, Robin Raab, Dave Simons e Robin Wood

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONSTM, DUNGEON MASTER[®], AD&DTM, FIRST QUESTTM são marcas registradas de propriedade de TSR, Inc. ©1995 TSR. Todos os direitos reservados.

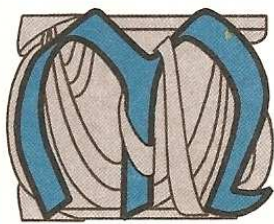


Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990). **Diretoria:** Roberto Civita, Richard Civita, Angelo Rossi, Ike Zarmati. **Diretor-Superintendente:** Fabio Menda. **Grupo Livros Abril Jovem** — **Diretor:** Júlio de Andrade Filho. **Editora-Chefe:** Flávia Muniz. **Editores:** Claudinei Montes, Fátima Campos, Márcia Pereira de Almeida, Mariângela Troncarelli. **Preparadora de Texto:** Silvana de Gouveia. **Chefe de Arte:** Marcelo Mastroti. **Assistente de Arte:** Vandrê de Oliveira Silva. **Coordenador de Produção:** Ramilto Biondo. **Gerente de Produto:** Otto Mercadante Busch. **Gerente de Desenvolvimento de Mercado:** Ari Caleffi. **Analista de Circulação:** Wanderlei dos Santos.

Gerente de Novos Canais: Nelson de Carvalho, Vivian Graf e Rodolpho Koch. **Gerente de Comunicação e Serviços de Marketing:** Maria L. Volponi. **Diretor Responsável:** S. Fukumoto. **Produção Externa:** Silvio Antunha (tradução), Gerson Reis Jr. e Marcos Reis (editoração eletrônica), Adventurers' Guild (revisão técnica). Editora Abril Jovem S.A. - Rua Bela Cintra, 299. CEP 01415-000 - C. Postal 2372 - S. Paulo, SP. Impresso na Div. Gráfica da Editora Abril S.A. Distribuído pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. ©1994, 1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. ©1995 Editora Abril Jovem S.A. Os livros Abril Jovem estão disponíveis nas bancas, livrarias e também pelo fone (011) 810-5001, ramais 213 e 244. Não deixe sua coleção incompleta. Ligue agora e saiba como conseguir os números atrasados. ISBN 85-7305-201-5



Monstros



Monstros são os inimigos mais comuns dos personagens. Na maioria das aventuras, eles são horríveis e escondem ricos tesouros. O Livro de Monstros e Tesouros do AD&D™ mostra mais sobre estes inimigos. Os monstros têm o mesmo tipo de característica que os personagens, além de alguns novos atributos exclusivos.

Veja aqui o glossário:

Dados de Vida: Representa a robustez do monstro, como os níveis dos personagens. Um monstro com 2 dados de vida, equivale a um personagem de 2º nível.

Nº de Ataques: Alguns monstros podem atacar mais de uma vez na mesma rodada. Esses números mostram quantas vezes isto acontece.

Ataques Especiais e Defesas Especiais: Esses dois atributos relacionam os poderes especiais do monstro. Verifique, no texto complementar, como funcionam esses poderes.

Inteligência: Alguns monstros podem ser muito ou pouco inteligentes. Abaixo a lista com a categoria quantificada em ordem crescente. Essas categorias são abrangentes para uma variação de números. Se os personagens do jogo fossem classificados nessas categorias, seriam algo abaixo de gênios. A maioria estaria na média.

Categoria	Variação de Inteligência
Sem inteligência	0
Inteligência animal	1
Semi-inteligente	2-4
Baixa inteligência	5-7
Inteligência mediana	8-10
Inteligência elevada	13-14
Inteligência superior	15-16
Genial	17-18

Tipo de Tesouro: Essa é a linha que determina qual tesouro foi guardado ou escondido pelo monstro. O uso desta informação é importante para o Mestre. Maiores detalhes podem ser obtidos a partir da página 26.

Experiência em Pontos: Esse número diz quanta experiência em pontos o grupo de personagens recebe, para dividir entre seus membros e derrotar o monstro. A vitória não significa necessariamente matá-lo. O Mestre decide quando o monstro foi derrotado, e a quantidade de experiência em pontos que o grupo recebe por exterminá-lo ou, ainda, por derrotá-lo parcialmente. Se esse item mostrar "experiência em pontos: nenhuma", o monstro não precisa ser combatido ou

derrotado. A criatura é um inimigo potencial, colaborador, ou mesmo alguém que necessita da ajuda dos personagens, como protetores. Se os personagens os atacarem, não ganharão experiência.

Monstros no Cenário

O jogo FIRST QUEST™ - A Primeira Missão vem com seis figuras plásticas representando os heróis. De acordo com a movimentação deles, os jogadores movem as figuras no cenário.

Não acompanham figuras plásticas de monstros. Sempre que um encontro (monstros x jogadores) ocorrer, o Mestre poderá mostrar a figura do monstro neste livro.

Na maioria dos encontros não há necessidade de apresentá-los no cenário. O único momento em que é aconselhável algo representando os monstros é durante o combate. Nessa ocasião, o Mestre poderá usar fichas, figuras de brinquedo, pequenas miniaturas, peões de plástico de outros jogos, ou qualquer outro objeto para mostrar onde os monstros estão. Um punhado de dados também funciona bem. Cada criatura pode ter um número facial diferente.

A melhor coisa a usar são miniaturas de metal. Você pode encontrá-las em muitas lojas de lazer. As miniaturas são do tamanho exato para o jogo AD&D™, e também podem ser pintadas para enriquecer o visual.

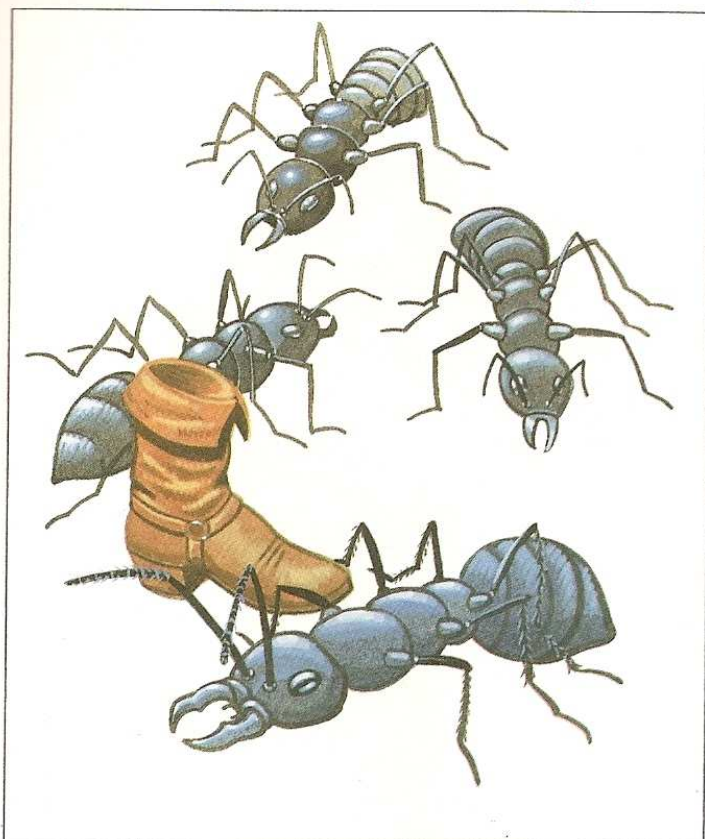
Interpretando os Monstros

Quando os personagens do jogo encontram os monstros está na hora do Mestre representar e apresentar as criaturas. As descrições dos seres incluem interpretações típicas para todos aqueles que falam. Esta seção instrui o Mestre como agir, personificando o monstro.

As criaturas menores, tão pequenas quanto os animais, são as mais fáceis de interpretar. Habitualmente elas só querem duas coisas: comida e segurança. Se não estiverem famintas, provavelmente não atacarão. Se forem ameaçadas ou acuadas, lutarão para se defender em seus territórios. Aquelas que pensam e se comunicam já são um pouco mais difíceis. Normalmente querem, também, alguma coisa além de comida. Podem querer dinheiro, cumprir ordens, ou estão simplesmente bancando os valentões. Tente definir seus objetivos antes de personificá-las.

Em todos os casos, os monstros tentam salvar suas próprias vidas. Nenhuma coisa viva quer morrer. Normalmente eles se entregam ou fogem. Somente lutam até a morte, quando aparentemente não têm outra escolha.

Formiga Gigante Guerreira/Operária



	Guerreira	Operária
Categoria de Armadura:	3	3
Dados de Vida:	3	2
TAC0:	17	17
Nº de Ataques:	1	1
Dano/Ataque:	2d4	1d6
Ataques Especiais:	Picada de 3d4	Nenhuma
Defesas Especiais:	Nenhuma	Nenhuma
Resistência:	17	16
Movimento:	18	18
Inteligência:	Animal	Animal
Tendência:	Neutro	Neutro
Tipo de Tesouro:	R,V	Nenhum
Tamanho:	Minúsculo, 60 cm	Minúsculo, 60 cm
Experiência em Pontos:	175	35

As formigas guerreiras gigantes são encontradas, às vezes, com formigas operárias 1d6x5. As operárias também lutam para defender o formigueiro. Quando as formigas guerreiras gigantes atacam com sucesso, usando suas pinças, tentam, também, picar com seu ferrão. No caso de outro sucesso, a vítima deve fazer um teste de resistência. Se passar, sofre 1d4 pontos de dano.

Onde quer que as formigas gigantes apareçam, existe sempre um grande buraco por perto. Escondidos no buraco, a pelo menos 3 metros abaixo do solo, estão a rainha e o tesouro. Leva-se uma hora escavando para encontrá-los. Há dúzias de operárias fervilhando em volta enquanto ocorre a escavação. A rainha tem 45 pontos de vida e não pode atacar. Ela é sempre protegida por mais duas outras guerreiras.

Morcego Gigante



Categoria de Armadura:	8
Dados de Vida:	½ (1d4)
TAC0:	20
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d2
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	AC 5 vs. mísseis
Resistência:	19
Movimento:	3, Vão 18
Inteligência:	Animal
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Normal, corpo de 90 cm asas de 1,50 m
Experiência em Pontos:	35

Ao contrário dos morcegos normais, os gigantes são carnívoros e atacam. Seus guinchos estridentes agem como sonares, permitindo que eles "vejam" formas e movimentos (cores não) na escuridão total.

Para atacar, o morcego gigante precisa pousar, geralmente sobre a vítima. Em cada rodada que decola para voar novamente, não pode voltar a atacar.

O voo de um morcego gigante é tão errático, que personagens com Destreza 13 ou menos, perdem muito tempo abatendo esses morcegos usando armas de arremesso. Sempre que esses personagens atacam o morcego gigante com tais armas, considera-se que tenha uma Categoria de Armadura 5.

Urso Preto, Urso Pardo

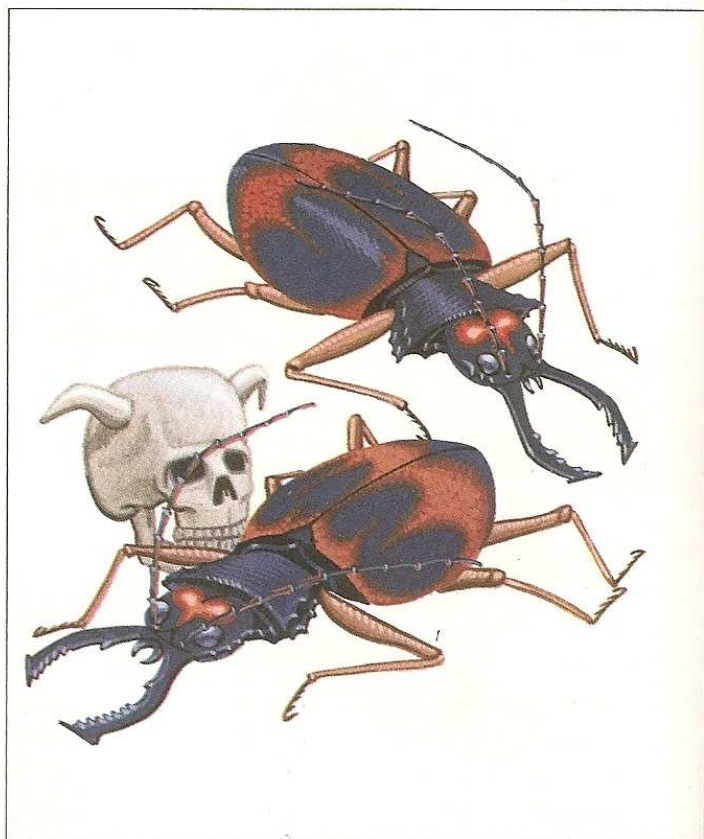


	Preto	Pardo
Categoria de Armadura:	7	6
Dados de Vida:	3+3	5+5
TAC0:	17	15
Nº de Ataques:	3	3
Dano/Ataque:	1d3/1d3/1d6	1d6/1d6/1d8
Ataques Especiais:	Abraço 2d4	Abraço 2d6
Defesas Especiais:	Nenhuma	Nenhuma
Resistência:	16	14
Movimento:	12	12
Inteligência:	Semi	Semi
Tendência:	Neutro	Neutro
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tamanho:	Normal, 2 m de altura	Grande porte, 2,70 m de altura
Experiência em Pontos:	175	420

O urso preto é menor do que o pardo. Os ursos só atacam quando provocados. Podem ser provocados sem que se saiba. Qualquer personagem que se aproxime 6 metros de um urso está se arriscando. Se existirem três ursos, o menor deles, aquele com menos pontos de vida, é um filhote. Neste caso, quem chegar 15 metros ao alcance dos ursos vai provocá-los. Atacar um urso é sempre um risco. Os que não são provocados vão embora para longe.

Se um deles atinge seu alvo com uma patada (o primeiro dos dois tipos de danos listados é o por patada) e teve 18 ou mais pontos no jogo dos dados, ele também abraça a vítima - um abraço quebra-ossos que causa dano extra.

Besouro Gigante de Fogo



Categoria de Armadura:	4
Dados de Vida:	1+2
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	2d4
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	17
Movimento:	12
Inteligência:	Sem inteligência
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Pequeno, 80 cm de comprimento
Experiência em Pontos:	35

O besouro gigante de fogo é o menor dos gigantes. Embora chamados de fogo, não atacam com fogo nem são imunes a ele. Possuem manchas brilhantes e vermelhas sobre os olhos. Há ainda uma terceira mancha nas costas. Essa mancha pode ser cortada fora da carapaça do besouro e usada como fonte de luz durante 1d6 dias. Ela ilumina um círculo num raio de 6 metros e não emana calor. Cada mancha-lanterna pode ser vendida por 100 peças de ouro, mas somente no mesmo dia em que for cortada.

Bugbear



Categoria de Armadura:	5
Dados de Vida:	3+1
TAC0:	17
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	Pela arma
Ataques Especiais:	De surpresa, +2 para dano
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	16
Movimento:	9
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Caótico/mau (cruel)
Tipo de Tesouro:	O
Tamanho:	Grande, 2,10 m de altura
Experiência em Pontos:	120

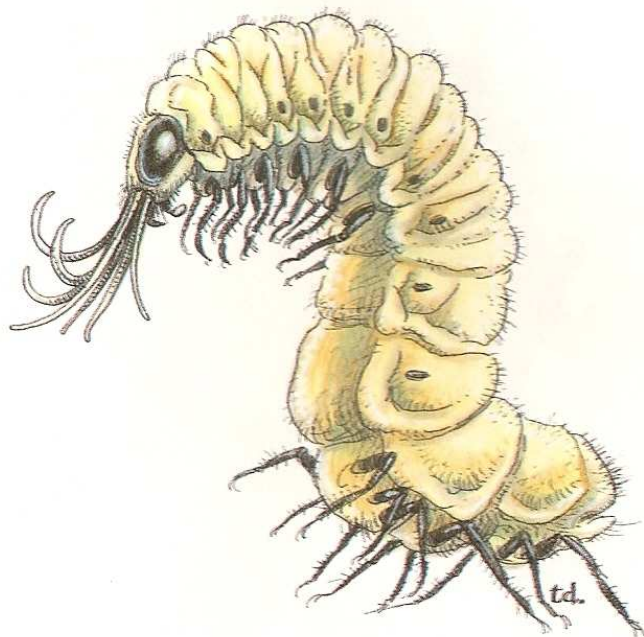
Sempre que possível, os bugbears preferem tocaiá seus inimigos. São tão furtivos que os personagens recebem uma punição de -3 quando surpreendidos.

Bugbears usam grande variedade de armas e carregam as de arremesso, como machadinhas, martelos ou lanças para atirarem nas vítimas. Então eles sacam armas mais pesadas para combate corpo a corpo. Bugbears preferem machados de batalha, maçãs e lanças.

Eles são muito fortes. Ganham um bônus +2 por todos os danos infligidos, exceto flechadas.

Frases típicas de bugbears: "Vai passando tudo o que cê tem." "Pega!" "Ferve o anão antes de comê ele."

Verme de Carniça



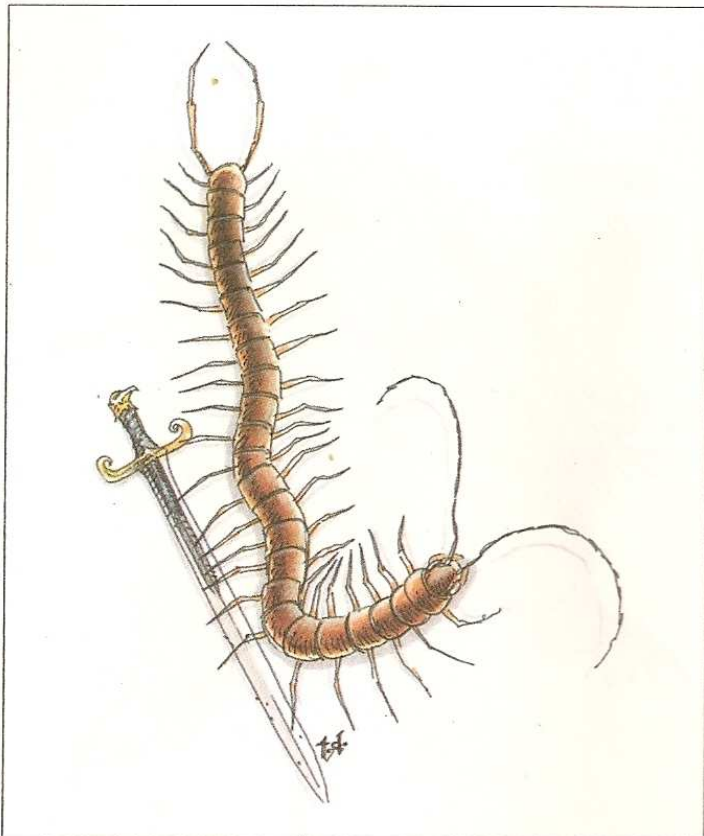
Categoria de Armadura:	3/7
Dados de Vida:	3+1
TAC0:	17
Nº de Ataques:	8 ou 1
Dano/Ataque:	Especial ou 1d2
Ataques Especiais:	Paralisia
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	16
Movimento:	9
Inteligência:	Desprovido
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	B
Tamanho:	Grande, 3,0 m de comprimento
Experiência em Pontos:	420

Os vermes de carniça são monstros que lembram lagartas. Podem escalar muros e tetos com as garras especiais de seus muitos pés.

Os vermes de carniça atacam com seus tentáculos curtos, de 60 centímetros. Se um dos oito tentáculos atinge a vítima, essa precisa fazer um teste de resistência ou ficar paralisada por 2d6x10 rodadas. Os tentáculos não provocam dano real. Uma vez que suas vítimas estão paralisadas, serão devoradas, sofrendo 1d2 pontos de dano por rodada.

A cabeça do verme de carniça (onde ficam os tentáculos) tem uma Categoria de Armadura 3 e a parte mole do corpo tem uma Categoria de Armadura 7.

Lacraia Gigante



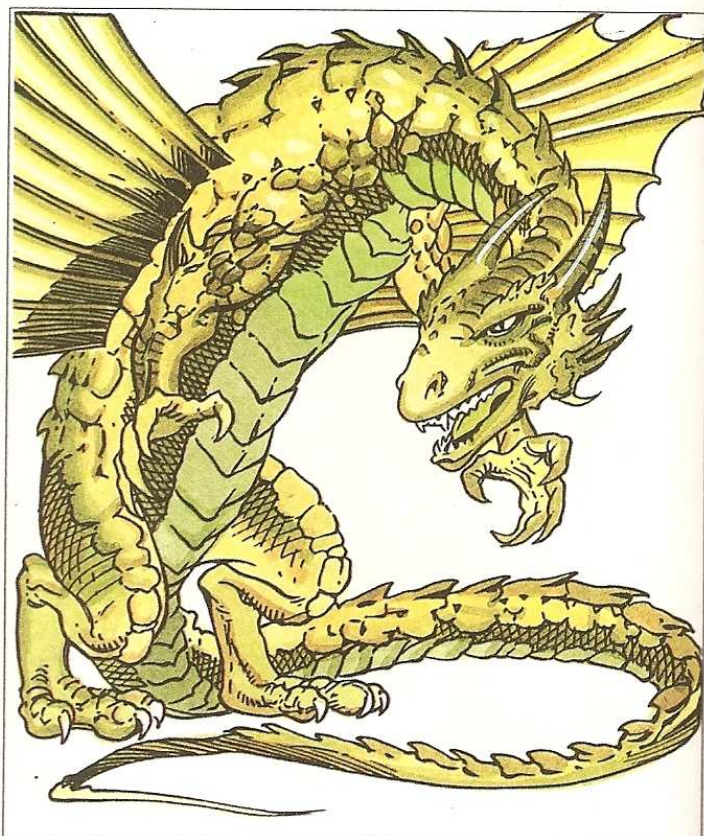
Categoria de Armadura:	5
Dados de Vida:	3
TAC0:	17
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d3
Ataques Especiais:	Veneno
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	16
Movimento:	18
Inteligência:	Animal
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Normal, 1,50 m de comprimento
Experiência em Pontos:	175

As lacraias gigantes são as mais compridas de todas as centopéias gigantes. Elas têm cores variando do marrom ao marrom avermelhado, até o bronze acinzentado. Essas criaturas podem escalar muros e tetos facilmente e atacam as pessoas num piscar de olhos.

A pinça das mandíbulas não são tão afiadas, mas são venenosas. Cada ferroadada força a vítima a fazer um teste de resistência ou sofrer dano do veneno em acréscimo ao 1d3 da ferroadada.

Um caçador experiente pode extrair o veneno da lacraia. Quatro lacraias fornecem uma dose de veneno para uma arma feita pelo homem.

Dragão de Cobre (Ancião)



Categoria de Armadura:	-8
Dados de Vida:	20
TAC0:	2
Nº de Ataques:	3 ou cospe ácido
Dano/Ataque:	1d6+11/1d6+11/5d4+11
Ataques Especiais:	Jorro de ácido
Defesas Especiais:	40% de resistência à magia
Resistência:	6
Movimento:	9, Vôo 30
Inteligência:	Elevada
Tendência:	Caótico e bom (honrado)
Tipo de Tesouro:	H x 10
Tamanho:	Gigantesco, 36 m de comprimento, 28,5 m de altura
Experiência em Pontos:	Nenhuma

O dragão de cobre não precisa ser atacado ou combatido. Ele é um amigo em potencial. Ser for bem tratado, poderá conceder um favor. Pode ser convidado a participar de alguma caçada heróica. Ele nunca atacará os personagens, a menos que ignorem todas as tentativas de conversação.

O dragão de cobre pode lançar feitiços como um mago de 5º nível ou como um clérigo de 3º nível. 40% dos feitiços lançados contra ele falham. Esse dragão pode cuspir ácido pela boca, num jato de 21 metros de comprimento e 1,5 metro de largura em vez de usar seus três ataques de combate. O ácido mata tudo o que tocar.

Comentário típico: "Vocês, gente pequena, se metem em encrencas impressionantes".

Dragão Vermelho, Filhote



Categoria de Armadura:	0
Dados de Vida:	9
TAC0:	11
Nº de Ataques:	3 ou cospe fogo
Dano/Ataque:	1d10+1/1d10+1/3d10+1
Ataques Especiais:	Cospe fogo p/2d10+1 dano
Defesas Especiais:	Imune ao fogo
Resistência:	13
Movimento:	9, Vão 30
Inteligência:	Superior
Tendência:	Caótico e mau (cruel)
Tipo de Tesouro:	A
Tamanho:	Imenso, 2,40 m de comprimento, 2,70 m de altura
Experiência em Pontos:	7.000

Os dragões vermelhos são cruéis, maldosos e gananciosos. Eles podem falar, e sempre tentam assustar os personagens contando como são agressivos. Os filhotes são tão horríveis quanto os adultos. Maiores, os dragões mais velhos raramente vão para as masmorras.

Esse dragão pode cuspir fogo uma vez em cada 3 rodadas. Qualquer um que esteja num cone de 27 metros de comprimento e 9 metros de largura é atingido e deve fazer um teste de resistência. Aqueles que se salvam sofrem metade do dano normal.

Ao ar livre esses dragões podem voar, mas não nos túneis estreitos de uma masmorra.

Anão Duergar



Categoria de Armadura:	4 (cota de malha e escudo)
Dados de Vida:	1+2 ou 3+6
TAC0:	17 ou 19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d6 (espada curta)
Ataques Especiais:	Invisibilidade, Expandir (nível igual aos DV)
Defesas Especiais:	Bônus de resistência
Resistência:	13 ou 11
Movimento:	6
Inteligência:	Mediana
Tendência:	Leal e mau (vil)
Tipo de Tesouro:	F
Tamanho:	Pequeno, 1,20 m de altura
Experiência em Pontos:	420 ou 975

Os duergars, ou anões cinzentos, são uma raça má que vive nas profundezas subterrâneas. Eles odeiam outros anões e sempre os atacam. São tão furtivos que os personagens recebem uma penalidade de -2 para o teste de surpresa.

Os duergars podem recitar *Expandir* ou *Invisibilidade* quando quiserem. Há 10% de chance de um duergar estar montado em aranhas gigantes.

Se quatro ou mais duergars forem encontrados, um deles é um clérigo de 3º nível capaz de lançar *Medo*, *Maldição* e *Silêncio*, raio 4,5 metros. Ele tem 3+6 dados de vida e um TAC0 de 18.

Comentários típicos: "Os humanos são fracos e molengas." "A única coisa pior que um humano é um anão da colina!"

Elfo Negro (Drow)



Categoria de Armadura:	4 (cota de malha) mágica
Dados de Vida:	1, 2, 3 ou 4
TAC0:	20, 19, 18 ou 17
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d6+1(espada) ou 1d3 (dardo)
Ataques Especiais:	Magias
Defesas Especiais:	50% de resistência à magia
Resistência:	17, 17, 16 ou 16
Movimento:	12
Inteligência:	Elevada
Tendência:	Leal e mau (vil)
Tipo de Tesouro:	O, R
Tamanho:	Normal, 1,50 m de altura
Experiência em Pontos:	420, 650, 975 ou 1.400

Uma vez elfos normais, essas criaturas maldosas foram banidas ao subterrâneo. Por isso, odeiam outros elfos e os atacam.

Usam bestas de mão que atiram dardos envenenados, causando 1d3 pontos de dano. O veneno deixa os personagens inconscientes durante 2d4 horas, caso não sejam bem-sucedidos num teste de resistência.

Os drows podem recitar *Escuridão*, raio 4,5 metros, *Levitação* e *Detectar Magia* uma vez por dia. Cada magia lançada contra eles tem 50% de chance de falhar.

À luz do dia sofrem uma penalidade de -2 para iniciativa e jogada de ataque. Os personagens ganham +2 de bônus de resistência contra veneno se o ataque for feito na claridade.

Gárgula



Categoria de Armadura:	5
Dados de Vida:	4+4
TAC0:	17
Nº de Ataques:	4
Dano/Ataque:	1d3 / 1d3 / 1d6 / 1d4
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Só ferido por armas mágicas
Resistência:	14
Movimento:	9, Vôo 15
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Caótico e mau (cruel)
Tipo de Tesouro:	C
Tamanho:	Normal, 1,50 m de altura
Experiência em Pontos:	420

Os gárgulas fingem-se de estátuas por causa da pele semelhante a pedra, e porque são capazes de ficar totalmente imóveis durante longos períodos.

Surpreendem suas vítimas mergulhando sobre elas inesperadamente. Quando mergulham, fazem três ataques. Eles precisam estar no chão para poderem atacar com o chifre (1d4).

Numa rodada, um gárgula pode atacar com ambas as garras, tentando morder e espetar seu chifre. Somente feitiços ou armas mágicas conseguem atingi-lo.

Seu tesouro está geralmente escondido embaixo de uma pedra ou num pequeno buraco da parede de uma caverna. Um mago paga 250 moedas de ouro pelo chifre desse monstro.

Comentários típicos: "Os humanos são mesmo fracos e nojentos." "Vamos trucidá-los."

Cubo Gelatinoso



Categoria da Armadura:	8
Dados de Vida:	4
TAC0:	17
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	2d4
Ataques Especiais:	Paralisia
Defesas Especiais:	Surpresa, imune a magias
Resistência:	16
Movimento:	6
Inteligência:	Desprovido
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	O, V
Tamanho:	Grande, cubo de 3 x 3 x 3 m
Experiência em Pontos:	650

Esse ser pegajoso se move lentamente pelas paredes da masmorra, preenchendo completamente um túnel de 3 metros de largura. Um cubo gelatinoso é transparente e os personagens têm uma penalidade de -3 em testes de surpresa quando ele ataca, pois nunca podem vê-los.

O cubo avança contra sua vítima e, se atinge, o personagem precisa fazer um teste de resistência ou ficar paralisado durante 5d4 rodadas. Quem for envolvido pelo monstro sofre automaticamente dano de 2d4 por rodada.

Os cubos gelatinosos são imunes a *Relâmpagos*, *Medo*, *Imobilização*, *Sono* e *paralisia*.

Há apenas 30% de chance para cada tipo de tesouro (O ou V) estar dentro do cubo.

Gênio



Categoria da Armadura:	4
Dados de Vida:	7+3
TAC0:	13
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	2d8
Ataques Especiais:	Rodamoinho
Defesas Especiais:	Feitiços
Resistência:	13
Movimento:	9, Vão 24
Inteligência:	Elevada
Tendência:	Caótico e bom (honrado)
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Grande, 3,50 m de altura
Experiência em Pontos:	Nenhuma

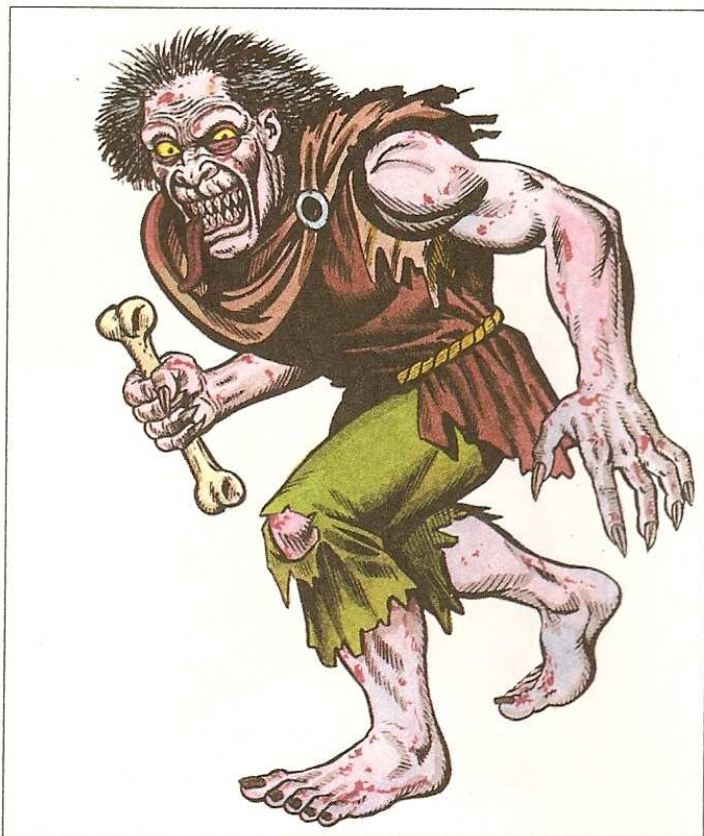
Um gênio sempre é encontrado dentro de uma garrafa tampada. Um gênio libertado vai realizar uma tarefa (e não um desejo) para os personagens.

O gênio pode criar coisas do nada, feitas de pano ou madeira, que duram para sempre. Metais como aço ou ouro duram apenas uma hora.

Esse monstro pode virar um redemoinho (um pequeno furacão) em 1 turno. O redemoinho dura uma rodada e causa 2d6 pontos de dano no que tocar. Os gênios também podem ficar *Invisíveis*, transformarem-se em ar, e fazer ilusões o quanto quiserem.

Os gênios agem amigavelmente e fazem o que pedem, mas sempre tentam ludibriar os personagens.

Carniçal



Categoria de Armadura:	6
Dados de Vida:	2
TAC0:	19
Nº de Ataques:	3
Dano/Ataque:	1d3 / 1d3 / 1d6
Ataques Especiais:	Paralisação
Defesas Especiais:	Imunidade à magia
Resistência:	17
Movimento:	9
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Caótico e mau (cruel)
Tipo de Tesouro:	B
Tamanho:	Normal, 1,50 m de altura
Experiência em Pontos:	175

Estes repugnantes monstros inanimados devoram defuntos. Odeiam as coisas vivas e as atacam. Quem for morto por um carniçal se tornará um deles no dia seguinte.

Os carniçais usam suas garras e seus dentes. Um ataque bem-sucedido significa que o personagem precisa fazer um teste de resistência ou ficar paralisado durante 1d6+2 rodadas. Os elfos são imunes ao toque paralisante do carniçal.

As magias *Sono*, *Imobilização*, *Medo* e as de *Feitiços* não atingem os carniçais. Eles podem ser repelidos por clérigos. Por esse motivo, os clérigos são alvos iniciais.

Comentários típicos: "Carne fresca!" "Mate-os." "Apodreça a carne deles."

Giff



Categoria de Armadura:	6 (3 com armadura simples)
Dados de Vida:	4
TAC0:	17 (14 com espada)
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d6+7 (punho), ou 1d10+7 (espada de duas mãos)
Ataques Especiais:	Cabeçada (2d6 dano)
Defesas Especiais:	10% resistência à magia
Resistência:	16
Movimento:	6
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Leal e neutro (ordeiro)
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Grande, 2,70 m
Experiência em Pontos:	420

Os giffs são hipopótamos humanóides muito fortes e adoram uma briga. Encontrados somente nas fronteiras do espaço, são contratados como soldados mercenários por qualquer um que possa pagar. Os giffs não são muito espertos, mas valentes e durões. Embora bem-intencionados, podem trabalhar para demônios ou vilões se o pagamento for considerável.

Usando qualquer tipo de armas, os giffs têm um bônus de ataque +3 e um bônus de dano +7 por sua tremenda Força 19 (exceto para flechas). Eles gostam de armas grandes, como espadas montantes. Este monstro pode investir contra um personagem com a cabeça causando dano de 2d6.

Comentários típicos: "Quando começa a briga?" "Adoro uma briga." "Vale-Tudo."

Gnoll



Categoria de Armadura:	5 (cota de malha)
Dados de Vida:	2
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	Pela arma
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Nenhum
Resistência:	17
Movimento:	9
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Caótico e mau (cruel)
Tipo de Tesouro:	D
Tamanho:	Grande, 2,25 m de altura
Experiência em Pontos:	35

Essa perversa hiena-humana detesta humanos e elfos. Elas se entendem com orcs, robgoblins, bugbears e ogros.

Os gnolls são metidos a valentões. Somente continuam atacando se estiverem vencendo, caso contrário, fogem.

Eles podem estar armados de espadas longas (1d8 dano), machados de batalha (1d8 dano) ou maça estrela (2d2 dano). A chance de usarem arcos longos e flexas é de 15%.

Comentários típicos: "Assem humanos para o jantar!" "Ei, nanico, largue isto antes que se machuque!" "Duvido que cê me encara no braço."

Gnomo



Categoria de Armadura:	7 (armadura de couro)
Dados de Vida:	1, 2, 3 ou 4
TAC0:	20, 19, 18 ou 17
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	Pela arma
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Bônus de resistência
Resistência:	14, 14, 13 ou 13
Movimento:	6
Inteligência:	Alta
Tendência:	Bom e neutro (bondoso)
Tipo de Tesouro:	C
Tamanho:	Pequeno, 90 cm de altura
Experiência em Pontos:	Nenhuma

Os gnomos são criaturas arredias, mas amistosas. Quando encontradas, ou estão trabalhando duro em algum projeto estranho, ou simplesmente celebrando. Os gnomos são amados por todos os animais de toca, como os texugos, os coelhos e os ouriços. Detestam os kobolds e os goblins, e ganham bônus de ataque +1 contra eles.

Os gnomos usam, para combate, espadas curtas (1d6 dano), martelos de guerra (1d4+1 dano) e arcos e flechas curtos (1d6 dano). Criaturas de grande porte sofrem uma penalidade de -4 na jogada de ataque. Se houver um grupo de 10 ou mais gnomos, um deles é um mago de 3º nível.

Comentários típicos: "Por que você iria querer fazer isso?" "Os humanos são esquisitos." "Vamos dançar?"

Goblin



Categoria de Armadura:	7 (armadura de couro e escudo)
Dados de Vida:	1-1
TAC0:	20
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	Pela arma
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	19
Movimento:	6
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Leal e mau (vil)
Tipo de Tesouro:	C
Tamanho:	Pequeno, 1,20 m de altura
Experiência em Pontos:	15

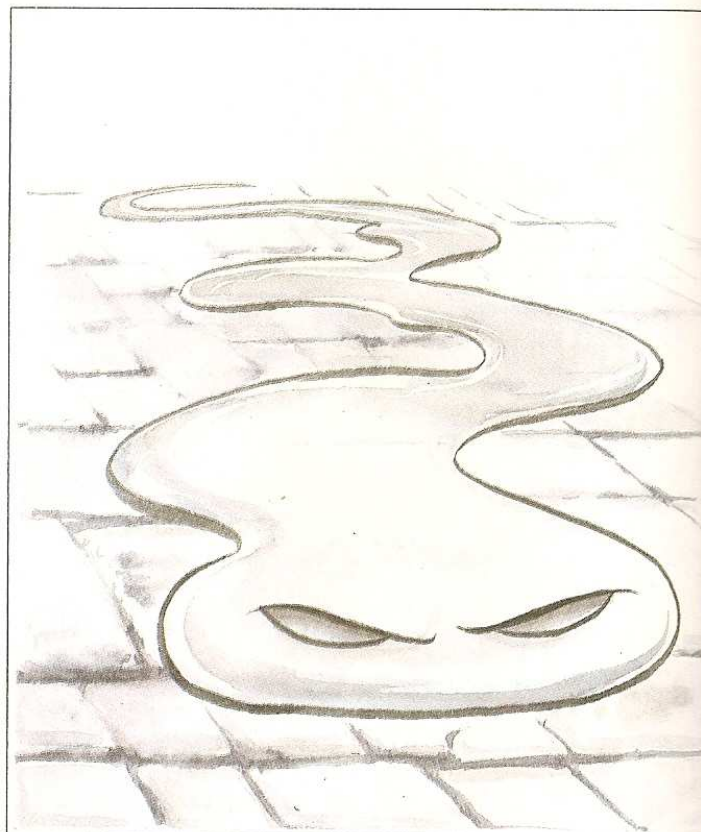
Essas pequenas criaturas perversas são covardes. Elas odeiam gnomos e anões. Só atacam em emboscada ou se estão em número maior.

Os goblins detestam o brilho da luz e recebem uma penalidade de -1 quando atacam nessas condições. Preferem usar maças (1d6+1 dano), lanças (1d6 dano), e espadas curtas (1d6 dano). Tornaram-se famosos usando machadinhas e arcos curtos (1d6 dano).

Há 25% de chance de 1d3 goblins estarem montados em worgs (veja a descrição do lobo). Dez ou mais goblins terão um líder robgoblin (veja a descrição de robgoblin).

Comentários típicos: "Fora." "Humanos imprestáveis, fora!" "Você é amigo de anão!"

Limo Cinzento



Categoria de Armadura:	8
Dados de Vida:	3+3
TAC0:	17
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	2d8
Ataques Especiais:	Devora metais
Defesas Especiais:	Imune a fogo, frio e magia
Resistência:	16
Movimento:	1
Inteligência:	Animal
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Grande, 2,40 m de largura
Experiência em Pontos:	270

Esse horror viscoso parece pedra ou rocha molhada. Não pode subir muros ou tetos, por isso desliza, goteja e respinga pelo chão.

O limo cinzento ataca feito cobra e come metais. Pode devorar uma arma em uma jogada. Cota de malha é perdida numa rodada, mas uma armadura leva duas rodadas. Cada nível de proteção de uma armadura mágica aumenta uma rodada para o monstro consumi-la. Pode ser raspada do metal durante uma rodada para evitar a perda, mas esta ação impede o ataque.

As armas provocam danos normais, mas armas de metal são dissolvidas em uma única rodada. Eletricidade e *Relâmpago* causam danos normais.

Robgoblin



Categoria de Armadura:	5 (cota de malha)
Dados de Vida:	1+1
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	Pela arma
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	17
Movimento:	9
Inteligência:	Mediana
Tendência:	Leal e mau (vil)
Tipo de Tesouro:	D
Tamanho:	Normal, 2,00 m de altura
Experiência em Pontos:	35

Os robgoblins estão constantemente em guerra com outras raças, como humanos ou anões. Eles odeiam especialmente elfos e sempre os atacam primeiro. Às vezes são encontrados liderando goblins ou orcs.

Os robgoblins usam alabardas (1d10 dano), maça estrela (2d4 dano), ou espadas longas (1d8 dano). Há 20% de chance que eles também usem arcos longos.

Se 10 ou mais robgoblins estão juntos, um deles é líder, com Categoria de Armadura 3 e 16 pontos de vida. O líder tem +2 pontos de dano por jogada (exceto com flechas). Se o líder é morto, há 50% de chance dos outros fugirem.

Comentários típicos: "Elfos lambedores de botas!" "Vou consertar a sua cara!" "Humanos são vermes!"

Kobold



Categoria de Armadura:	7 (armadura de couro e escudo)
Dados de Vida:	½ (1d4)
TAC0:	20
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d6 (espada curta)
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	19
Movimento:	6
Inteligência:	Mediana
Tendência:	Leal e mau (vil)
Tipo de Tesouro:	O
Tamanho:	Pequeno, 90 cm de altura
Experiência em Pontos:	7

Os kobolds são cruéis e covardes. Eles detestam especialmente gnomos e os atacam inicialmente. Normalmente são facilmente subornados.

Os kobolds sempre usam ciladas e armadilhas. Jamais começam um ataque arriscando-se. Somente depois que a cilada ou armadilha fizer efeito é que se aproximam para o ataque. Fogem logo que ficam numericamente inferiorizados.

Os kobolds usam machadinhas, azagaias e espadas curtas, todos causando 1d6 dano. Estas pequenas armas são bastante grandes para eles.

Comentários típicos: "Vou roer suas rótulas!" "Corra!"

Lammasu



Categoria de Armadura:	5
Dados de Vida:	7+7
TAC0:	12
Nº de Ataques:	2
Dano/Ataque:	1d6/1d6
Ataques Especiais:	Magia
Defesas Especiais:	30% de resistência à magia
Resistência:	13
Movimento:	12, Vão 24
Inteligência:	Gênio
Tendência:	Leal e bom (justo)
Tipo de Tesouro:	R, V
Tamanho:	Grande, 1,30 m de altura
Experiência em Pontos:	Nenhuma

Esses voadores leões-humanos ajudam e protegem todas as criaturas boas e pacíficas. Geralmente são gentis e amistosos, a menos que sejam atacados antes.

Lammasus sempre entrarão numa luta para proteger as boas criaturas ou os fracos e inocentes. Eles podem ficar *Invisíveis* a qualquer momento e teletransportarem-se para onde quiserem. Qualquer criatura maldosa a menos de 3 metros de um lammasu tem uma penalidade de -2 na jogada de ataque e de resistência. Todas as boas criaturas perto de 3 metros tem bônus de resistência +2. Lammasu pode lançar, por dia, quatro magias divinas do 1º Círculo, três do 2º e duas do 3º. Cada magia lançada contra eles tem 30% de chance de falhar.

Comentários típicos: "Devemos todos ser amigos" "Tem a minha palavra de honra".

Homem-Lagarto



Categoria de Armadura:	5
Dados de Vida:	2+1
TAC0:	19
Nº de Ataques:	3 ou 1
Dano/Ataque:	1d2/1d2/1d6 ou por arma
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	17
Movimento:	6, Nado 12
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Neutro e mau (egoísta)
Tipo de Tesouro:	D
Tamanho:	Normal, 2,30 m de altura
Experiência em Pontos:	65

Os homens-lagartos gostam do sabor dos humanos, embora comam quase tudo, inclusive plantas. Se não estiverem em menor número, atacam qualquer um.

Normalmente esses monstros usam as garras e dão dentadas. Porém, podem utilizar armas. Preferem espadas bastardas (2d4 dano), lanças (1d6 dano) e tridentes (1d6+1 dano). Quando usam uma arma, não podem morder ou usar as garras.

Se dez ou mais homens-lagartos forem encontrados, existe entre eles um líder com o máximo de pontos de vida (17 pv).

Comentários típicos: "Mate primeiro: depois, coma." "Andadores no seco e barrigudos!".

Neogi



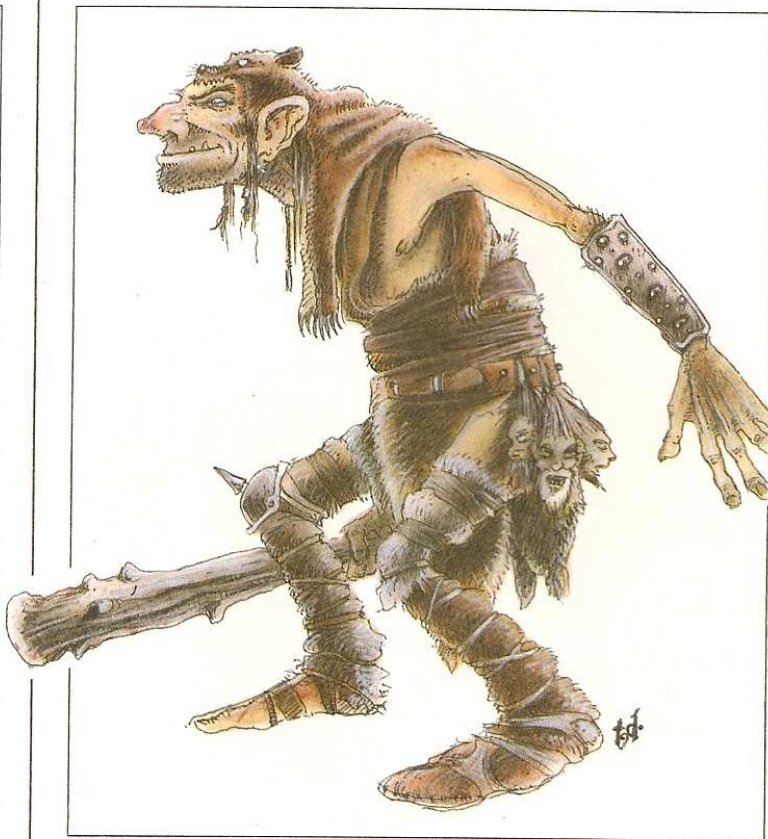
Categoria de Armadura:	3
Dados de Vida:	5
TAC0:	15
Nº de Ataques:	3
Dano/Ataque:	1d3 / 1d3 / 1d6
Ataques Especiais:	Veneno letárgico
Defesas Especiais:	Magias
Resistência:	14
Movimento:	6
Inteligência:	Elevada
Tendência:	Leal e mau (vil)
Tipo de Tesouro:	R
Tamanho:	Pequeno, 90 cm de altura
Experiência em Pontos:	650 (1.400 com magias)

Os neogis são monstros maldosos encontrados apenas nas fronteiras do espaço. Parece que vêm do cruzamento de uma enguia felpuda com uma aranha. Voam em naves que se assemelham a aranhas gigantes. Odeiam os que não são neogis e tentam transformá-los em escravos ou em jantar.

A dentada do neogi causa 1d6 pontos de dano e é venenosa. O veneno age como a *Lentidão* durante 1d8 rodadas. Alguns neogi são magos de 3º nível com o número correspondente de magias e têm mais experiência em pontos.

Comentários típicos: "Você pode ser meu escravo ou meu jantar – para mim não faz muita diferença." "O que quer que isso seja, é meu, e quero agora."

Ogro



Categoria de Armadura:	5
Dados de Vida:	4+1
TAC0:	17
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d10 ou 1d8+2 (clava)
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	16
Movimento:	9
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Leal e mau (vil)
Tipo de Tesouro:	B
Tamanho:	Grande 2,70 m de altura
Experiência em Pontos:	270

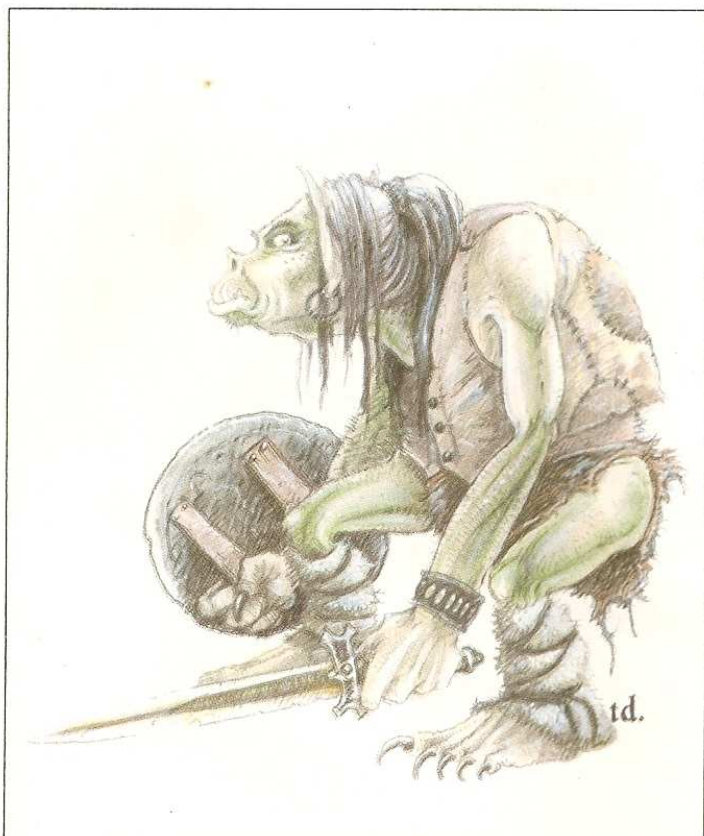
Os ogros são grandes, feios e ambiciosos. Consideram as carnes de elfo e de anão muito saborosas.

Normalmente atacam com enormes clavas, feitas de grandes galhos de árvore que causam 1d8+2 pontos de dano. Os desarmados usam os próprios punhos fazendo 1d10 pontos de dano.

Os ogros não são muito espertos e atuam habitualmente como soldados e guardas para poderosas criaturas perversas. Quando usam outras armas, causam +2 pontos de dano (exceto para flechas).

Comentários típicos: "Quéquéissu?" "Amassa primeru, óia dipois." "Vô esmagá ocê qui nem um orc."

Orc



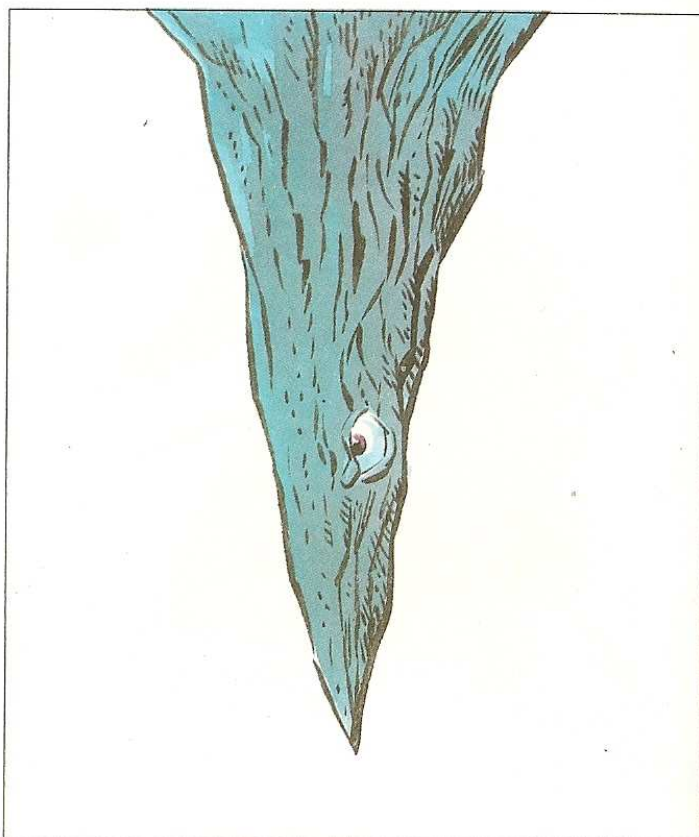
Categoria de Armadura:	7 (corselete de couro e escudo)
Dados de Vida:	1
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	Pela arma
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	17
Movimento:	9
Inteligência:	Mediana
Tendência:	Leal e mau (vil)
Tipo de Tesouro:	C
Tamanho:	Normal, 1,80 m de altura
Experiência em Pontos:	15

Os orcs estão constantemente em guerra com humanos, anões, elfos, goblins, e com outros orcs. Ocasionalmente possuem líderes robgoblins. Os nomes típicos das tribos ou clãs de grupos de orcs são Runa, Repugnante, Osso Quebrado, Olho do Demônio e Lâmina Sangrenta.

Em combate, eles preferem machados (1d8 dano), machadinhas (1d6 dano) e lanças (1d6 dano). Os que têm lanças, também têm espadas e machadinhas para combate corpo a corpo (1d6 dano). Há 20% de chance de que os orcs tenham ainda arcos curtos e flechas (1d6 dano).

Comentários típicos: "Vô tirá fora o seu coração!" "Eles berra mais se estoura os braço primeiro."

Perfurador

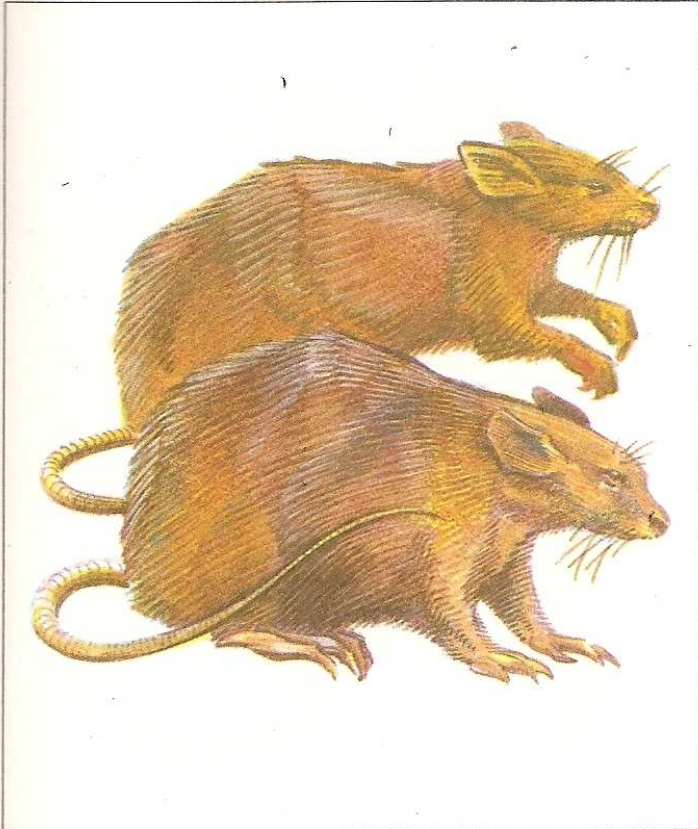


Categoria de Armadura:	3
Dados de Vida:	1
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d6
Ataques Especiais:	Surpresa
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	17
Movimento:	1
Inteligência:	Sem inteligência
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Minúsculo, 60 cm de comprimento
Experiência em Pontos:	35

Os perfuradores agarram-se ao teto de cavernas naturais, parecendo pequenas estalactites. Se os personagens não estiverem procurando perfuradores ou armadilhas no teto, não vão encontrar esse monstro. Mesmo se estiverem procurando com muita atenção, a chance de localizá-los é de apenas 25%.

Os perfuradores atacam caindo sobre suas vítimas. Os personagens recebem uma penalidade de -7 para o teste de surpresa ao ataque, por causa da maneira como atacam em emboscada. Se o perfurador erra, é completamente vulnerável e pode ser morto em jogada de ataque. Se atinge, começa a comer a vítima. Causa 1 ponto de dano até ser removido do personagem.

Ratazana, Gigante



Categoria de Armadura:	7
Dados de Vida:	½(1d4)
TAC0:	20
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d3
Ataques Especiais:	Doença
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	19
Movimento:	12, Nado 6
Inteligência:	Semi
Tendência:	Neutro e mau (egoísta)
Tipo de Tesouro:	C
Tamanho:	Minúsculo, 60 cm de altura
Experiência em Pontos:	15

As ratazanas gigantes andam e agem em grupos. Só atacam se estiverem em vantagem numérica de, pelo menos, dois para um. Caso contrário, existe 50% de chance de elas irem embora para procurar refeição mais fácil.

Cada mordida tem uma chance em 20 (5%) de infectar a vítima com doença grave. A vítima faz um teste de resistência para combater a infecção. Se não for bem-sucedido, a infecção se instala. A doença não afeta personagens antes de saírem da masmorra. Enquanto não se tratarem, os personagens infectados não se curam, nem para outras aventuras. O templo cobra 500 peças de ouro para curar tal doença.

Escorpião, Grande



Categoria de Armadura:	5
Dados de Vida:	2+2
TAC0:	19
Nº de Ataques:	3
Dano/Ataque:	1d4 / 1d4 / 1
Ataques Especiais:	Ferrão venenoso
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	17
Movimento:	9
Inteligência:	Sem inteligência
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	D
Tamanho:	Pequeno, 60 cm de comprimento
Experiência em Pontos:	175

Esses caçadores vís são a versão, em tamanho grande, dos escorpiões normais. Nos locais onde permanece por muito tempo o ar cheira a azedo. Há outras raças conhecidas de escorpiões que atingem o enorme comprimento de 1,80 metros.

Este monstro ataca qualquer criatura – até outro escorpião – a menos de 9 metros. Usa as duas garras e o ferrão. Se usar uma garra, o personagem está capturado. Nas próximas rodadas, a garra causa 1d4 pontos de dano, com o ferrão atingindo a vítima automaticamente. Esta deve fazer um teste de Força para se soltar. Se ela não estiver presa, o ataque com o ferrão é normal.

O ferrão causa apenas 1 ponto de dano, mas injeta veneno.

Sombra



Categoria de Armadura:	7
Dados de Vida:	3+3
TAC0:	17
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d4+1
Ataques Especiais:	Dreno de Força
Defesas Especiais:	Ferimento causado por magia, item mágico +1 ou maior
Resistência:	16
Movimento:	12
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Caótico e mau (cruel)
Tipo de Tesouro:	F
Tamanho:	Normal, 1,80 m de altura
Experiência em Pontos:	420

Uma sombra é um espírito maligno que existe somente numa área de escuridão, exatamente como uma sombra normal. São 90% indetectáveis em qualquer situação, exceto na luz extremamente brilhante, como a *Luz Contínua*, se for lançada na área onde estão.

Além do dano de congelamento (1d4), o toque da sombra drena 1 ponto de Força. A Força drenada do personagem retorna em 2d4x10 minutos. Os personagens reduzidos à Força 0, tornam-se sombras instantaneamente. Tais personagens estão perdidos para sempre.

As sombras são imunes a magias como *Sono*, *Feitiço* e *Imobilização*. São ainda imunes ao frio. Podem ser expulsas pelo poder da fé dos clérigos.

Esqueleto



Categoria de Armadura:	7
Dados de Vida:	1
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d6
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Vide abaixo
Resistência:	17
Movimento:	12
Inteligência:	Sem inteligência
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Normal, 1,80 m de altura
Experiência em Pontos:	65

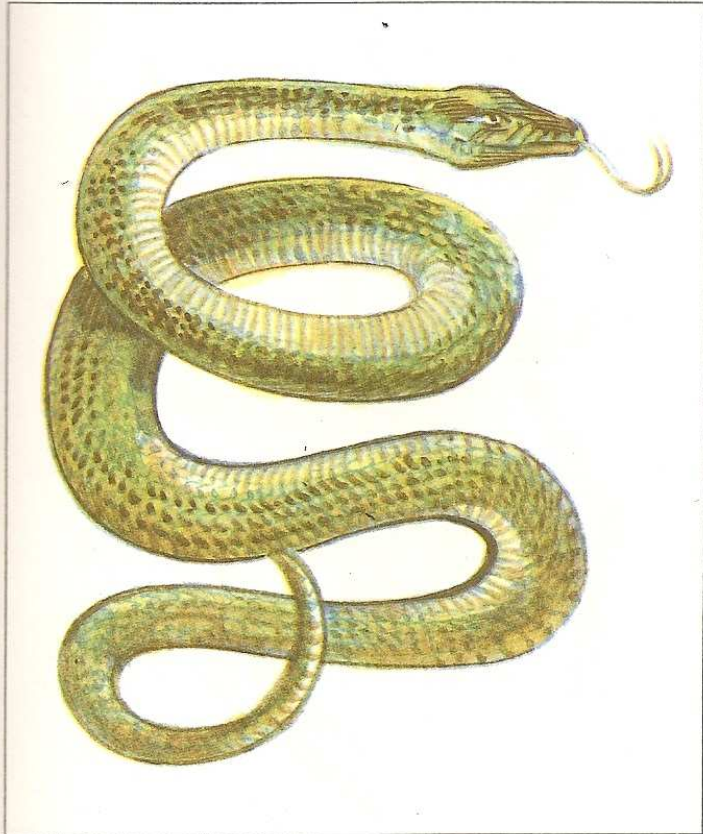
Magos e clérigos da maldade usam esqueletos para tomar conta de tesouros ou como soldados.

Os esqueletos sempre atacam com armas enferrujadas, como espadas ou lanças. Porém, causam 1d6 pontos de dano, não importando a arma que carregam.

Armas afiadas e pontudas, como espadas, machados e lanças causam somente meio dano em esqueletos. Armas como maças, martelos e cajados causam dano normal.

Os esqueletos são imunes a *Sono*, *Feitiço*, *Imobilização* e *Medo*. Não recebem dano causado por frio, mas podem ser queimados com fogo. Os esqueletos são expulsos pelo poder da fé dos clérigos.

Cobra Sufocadora (Jibóia)

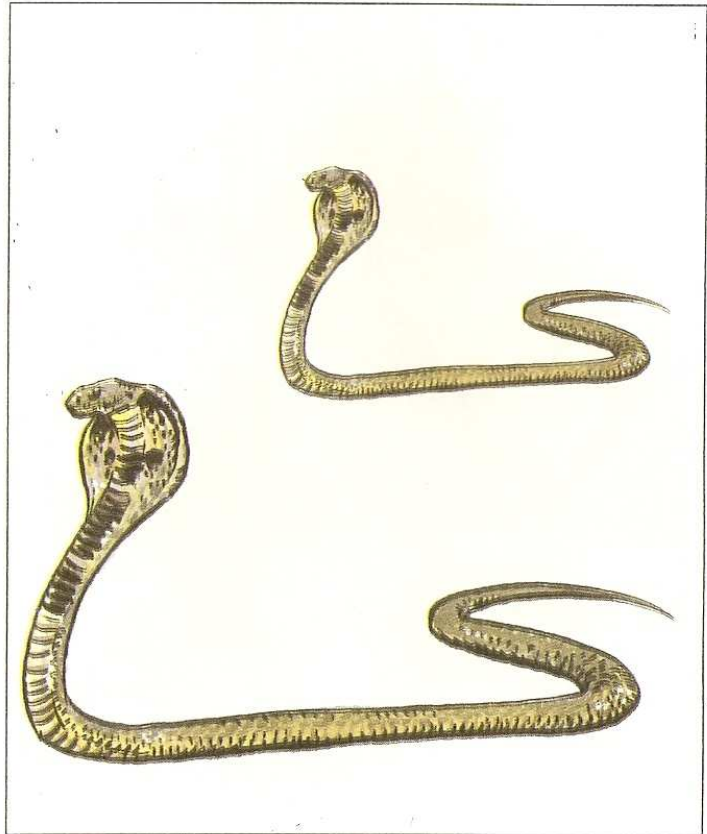


Categoria de Armadura:	6
Dados de Vida:	3+2
TAC0:	17
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d3 ou 1
Ataques Especiais:	Sufocamento (compressão)
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	16
Movimento:	9
Inteligência:	Animal
Tendência:	Neutra
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Normal, 4,50 m de comprimento
Experiência em Pontos:	175

As cobras sufocadoras escondem-se em galhos de árvores ou em outros locais elevados. De repente, e silenciosamente, dão o bote sobre as vítimas. Quando esse primeiro ataque acontece, o personagem é envolvido nas espirais da cobra. Cada rodada depois disso causa 1d3 pontos de dano. A cobra também pode morder, causando 1 ponto de dano, mas só faz isso se não puder engolir a vítima.

Uma pessoa presa pode escapar com um teste de Força bem-sucedido, mas tem uma penalidade de -2. Alguém que ataque a cobra tem 20% de chance de atingir o refém. (Jogue dados percentuais depois da jogada de ataque para ver quem foi atingido.)

Cobra Venenosa



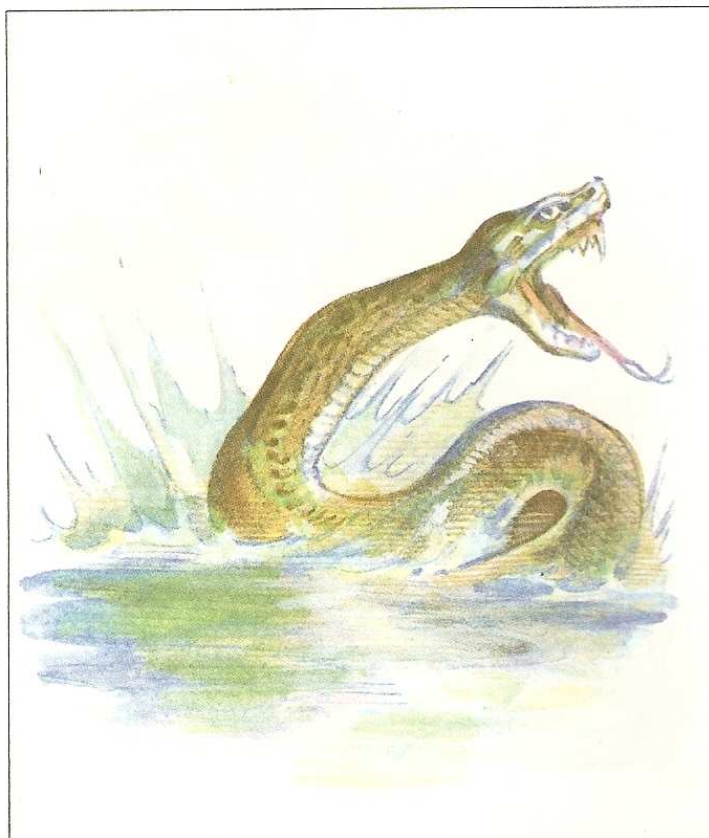
Categoria de Armadura:	6
Dados de Vida:	2+1
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1
Ataques Especiais:	Veneno
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	17
Movimento:	15
Inteligência:	Animal
Tendência:	Neutra
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Pequeno, 1,50 m de comprimento
Experiência em Pontos:	175

As cobras venenosas escondem-se em buracos e pequenas fendas, normalmente embaixo de degraus. No período da manhã, às vezes, descansam em pedras ensolaradas ou em outros locais quentes para se aquecerem. Quando caçam, essas cobras vagueiam nos arredores, procurando vítimas. Caso contrário, ficam em seus covis.

A cobra somente ataca se for incomodada ou acuada. Infelizmente, os personagens procurando tesouros ou passagens secretas, podem perturbá-las. Às vezes, basta apenas que se aproxime demais da cobra venenosa para desencadear um bote.

Embora o golpe cause 1 ponto de dano, a vítima precisa fazer um teste de resistência ou sofrer as consequências do veneno mortal da cobra.

Cobra Venenosa, Gigante

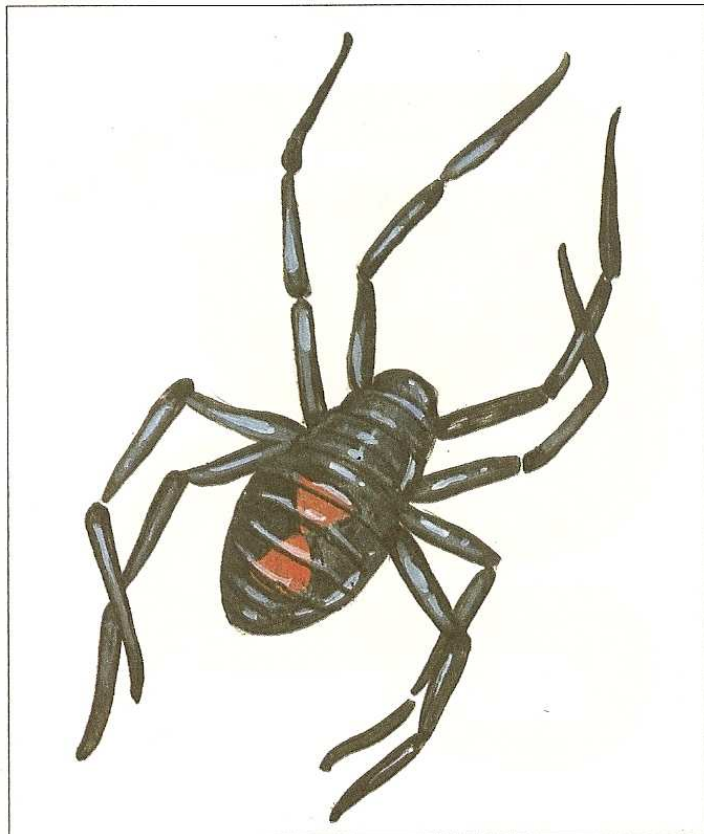


Categoria de Armadura:	5
Dados de Vida:	4+2
TAC0:	17
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d3
Ataques Especiais:	Veneno
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	16
Movimento:	15
Inteligência:	Animal
Tendência:	Neutra
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Normal, 4,00 m de comprimento
Experiência em Pontos:	420

Essas cobras são versões maiores das cobras venenosas. Mais agressivas, atacam qualquer coisa que se aproxime delas. Ao contrário das cobras menores, quando estão caçando atacam pequenos humanóides, como anões ou gnomos, sem qualquer provocação. Têm inteligência tão baixa, que esquecem de matar a presa antes de engoli-la. O que pode ser fatal para elas.

Embora sua mordida cause apenas 1d3 pontos de dano, a vítima precisa fazer um teste de resistência ou sofrer com o veneno mortal.

Aranha, Grande



Categoria de Armadura:	8
Dados de Vida:	1+1
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1
Ataques Especiais:	Veneno
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	17
Movimento:	6, Teia 15
Inteligência:	Animal
Tendência:	Neutra
Tipo de Tesouro:	O, V
Tamanho:	Pequeno, corpo de 60 cm
Experiência em Pontos:	175

Todas as aranhas são caçadoras extremamente agressivas. As grandes constroem teias fortes e pegajosas. Elas espreitam em buracos próximos, fora do alcance da visão, enquanto esperam. Quem cair numa teia pode escapar com o devido tempo. Para qualquer um com Força 18/01 ou mais, demora uma rodada. Uma pessoa com Força 18 normal, leva duas rodadas, e uma rodada extra para cada ponto de Força abaixo de 18.

Essas aranhas atacam qualquer personagem preso com bônus +4 na jogada de ataque. A mordida da aranha causa 1 ponto de dano, mas os personagens precisam fazer um teste de resistência bem-sucedido ou então sofrer dano por veneno.

Aranha, Caranguejeira Gigante



Categoria de Armadura:	4
Dados de Vida:	4+4
TAC0:	15
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d8
Ataques Especiais:	Veneno
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	14
Movimento:	15
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Caótica e má (cruel)
Tipo de Tesouro:	C
Tamanho:	Grande, corpo de 3,5 m
Experiência em Pontos:	975

As aranhas caranguejeiras gigantes não constroem teias. Elas se escondem em túneis camuflados ou em buracos e esperam para saltar sobre suas vítimas, que sofrem uma penalidade -6 no teste de surpresa. Elas podem saltar até 9 metros no ar em direção às vítimas.

As aranhas caranguejeiras gigantes geralmente caçam sozinhas, apesar de se saber que podem fazê-lo em pequenos grupos. O malévolos anão duergar às vezes cavalga essas aranhas. Elas não toleram selas, mas permitem o uso de rédeas.

Sua mordida provoca um ferimento terrível. Personagens mordidos precisam fazer um teste de resistência para evitar o mal-estar do veneno.

Sprite



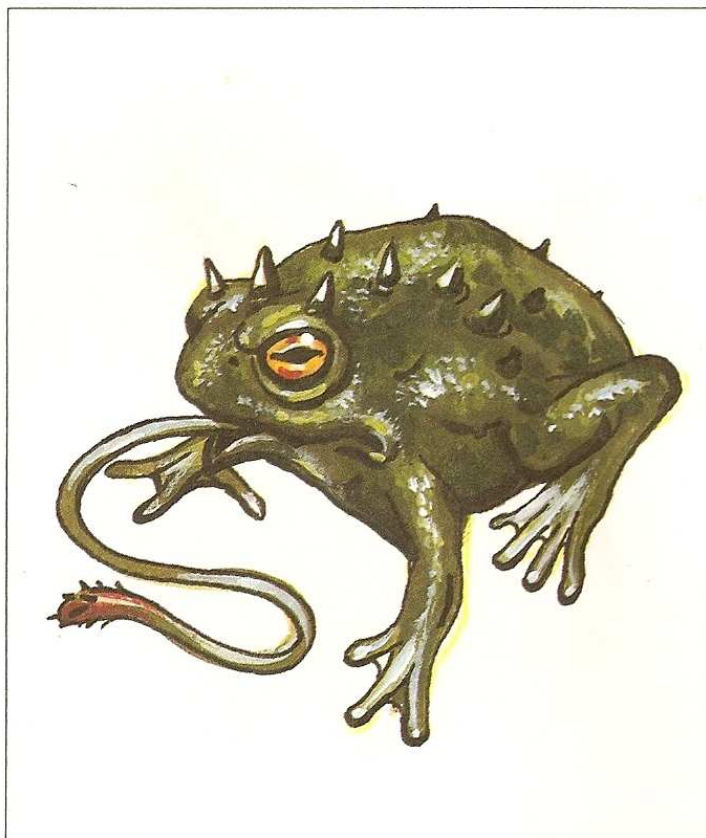
Categoria de Armadura:	6
Dados de Vida:	1
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d4 (espada) ou 1d3 (flecha)
Ataques Especiais:	Veneno sonífero
Defesas Especiais:	Invisibilidade
Resistência:	17
Movimento:	9, Voo 18
Inteligência:	Alta
Tendência:	Bom e neutro (bondoso)
Tipo de Tesouro:	C
Tamanho:	Pequeno, 60 cm de altura
Experiência em Pontos:	Nenhuma

Os sprites detestam todas as formas de maldade e feiúra. Estão sempre dispostos a lutar por seus princípios e amparam personagens que os tratem bem. São difíceis de barganhar. Raramente cumprem promessas, simplesmente porque esquecem o que prometeram. Gostam de jogos práticos.

Quem for ferido pela flecha de um sprite precisa ser bem-sucedido num teste de resistência a veneno ou dormir durante 1d6 horas. Os sprites levam as vítimas para longe, enquanto estão dormindo, e somem com suas armas.

Sprites podem se tornar Invisíveis e Detectar Bem/Mal ao mesmo tempo. Embora invisíveis, têm bônus +2 por jogada de ataque e um bônus de +4 para Categoria de Armadura. Quando atacam tornam-se visíveis. Precisam esperar a rodada seguinte para tornarem-se invisíveis novamente.

Sapo, Gigante



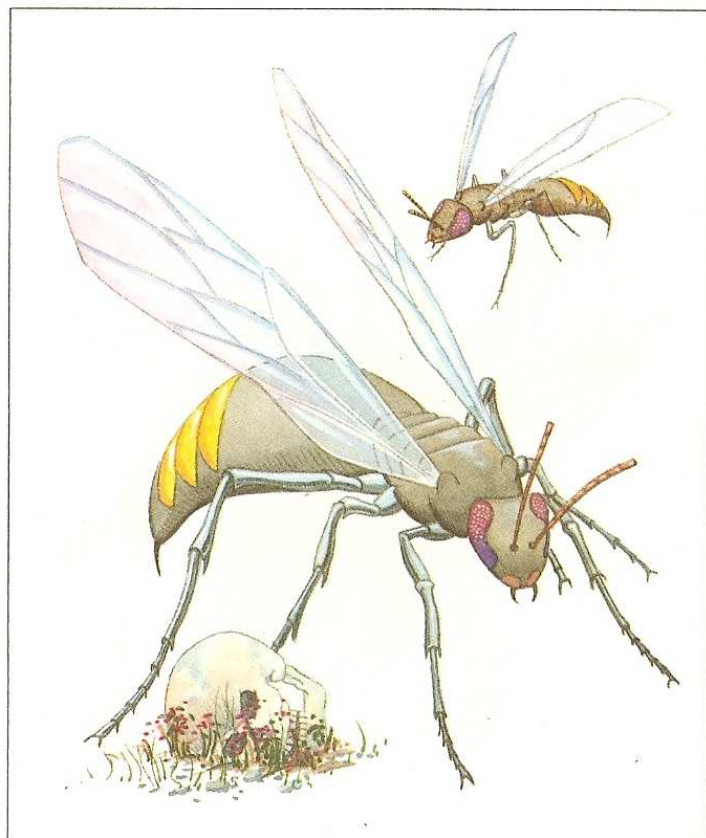
Categoria de Armadura:	6
Dados de Vida:	2+4
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	2d4
Ataques Especiais:	Pulo
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	16
Movimento:	6, Salto 6
Inteligência:	Animal
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Normal, 1,50 m de comprimento
Experiência em Pontos:	120

Quando estão caçando, os sapos gigantes permanecem imóveis e ocultos (em algum lugar) até encontrar a vítima. Os personagens sofrem uma penalidade -3 no teste de surpresa devido a essa tática. Esses sapos gigantes atacam quase tudo que tenha tamanho normal ou menor, de preferência anões, gnomos e semelhantes.

Esses monstros podem pular até 18 metros. A altura do salto é um terço da distância. Num salto de 18 metros alcança 6 metros de altura. Ele pode atacar criaturas em pleno vôo ou qualquer coisa no chão perto de onde for pousar.

A pele do sapo gigante pode ser transformada num corselete de couro (Categoria de Armadura 6). Um artesão de couro pode fazer isso por 10 peças de ouro.

Vespa, Gigante



Categoria de Armadura:	4
Dados de Vida:	4
TAC0:	17
Nº de Ataques:	2
Dano/Ataque:	2d4 (mordida) / 1d4 (ferroada)
Ataques Especiais:	Veneno
Defesas Especiais:	Nenhuma
Resistência:	16
Movimento:	6, Vôo 21
Inteligência:	Sem inteligência
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	R
Tamanho:	Normal, 1,50 m de comprimento
Experiência em Pontos:	420

Esses insetos gigantes vivem em imensas colônias feitas de um material denso, cinzento, parecido com papel. Um vespeiro normalmente preenche uma caverna.

As vespas gigantes mordem e picam quando atacam. A picada força a vítima a fazer um teste de resistência. Se falha, o veneno fará efeito logo depois do ataque, mas também paralisa a vítima imediatamente. Logo que isso acontece, a vítima será transportada para a colônia e servirá como alimento aos ovos recém-chocados.

Fumaça e fogo espantam as vespas. Suas asas incendiam-se facilmente, incapacitando-as de voar. Elas nunca atacam de surpresa, pois o zumbido de suas asas pode ser ouvido à distância.

Homem-Urso



Categoria da Armadura:	2
Dados de Vida:	7+3
TAC0:	13
Nº de Ataques:	3
Dano/Ataque:	1d3 / 1d3 / 2d4
Ataques Especiais:	Abraço causa 2d8
Defesas Especiais:	Atingido somente por magias, armas de prata, armas mágicas +1 ou melhores
Resistência:	13
Movimento:	9
Inteligência:	Superior
Tendência:	Caótico e bom (honrado)
Tipo de Tesouro:	R, V
Tamanho:	Grande, 2,70 m de altura
Experiência em Pontos:	Nenhum

Os homens-ursos são criaturas boas que colaboram com os personagens se forem bem-tratados. Existem duas "formas": podem ser ursos humanos ou ursos pretos, levando uma rodada para se transformar. A escolha da forma inicial é do Mestre.

Na forma humana, usam machados de batalha (1d8+2 dano) ou lanças (1d6+2 dano). Na forma de urso, usam as patas dianteiras (1d3) e podem abraçar, causando 2d8 pontos de dano. Nas rodadas seguintes, ele aperta automaticamente e repete dano à cada rodada.

Os homens-ursos podem chamar 1d6 ursos pardos, que chegam em 2d6x10 minutos (veja antes a descrição do urso) e podem, também, *Curar Doenças*.

Lobisomem



Categoria da Armadura:	5
Dados de Vida:	4+3
TAC0:	15
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	2d4
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Atingido somente por magias, armas de prata, armas mágicas +1 ou melhores
Resistência:	16
Movimento:	15
Inteligência:	Mediana
Tendência:	Caótico e mau (cruel)
Tipo de Tesouro:	B
Tamanho:	Normal, 1,80 m de altura
Experiência em Pontos:	420

Os lobisomens surgem em três formas: lobo, lobisomem e aparência humana. Veja antes a descrição do lobo para esse modelo. Ele leva uma rodada completa para se transformar.

Qualquer um mordido por este monstro tem 1% de chance por ponto de dano sofrido de se tornar um lobisomem. Conte isso depois da aventura. O templo na cidade pode curar o personagem por 5.000 moedas de ouro. Se deixado sem cura, há 25% de chance, por aventura, desse personagem se tornar lobisomem e atacar o grupo.

Na forma humana, os lobisomens podem usar armas. Eles quase nunca as usam de outro modo. Lobisomens e homens-ursos se odeiam.

Vulto



Categoria de Armadura:	5
Dados de Vida:	4+3
TAC0:	15
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d4
Ataques Especiais:	Dreno de energia
Defesas Especiais:	Somente atingido por magias, armas de prata, armas mágicas +1 ou melhores
Resistência:	16
Movimento:	12
Inteligência:	Mediana
Tendência:	Leal e mau (vil)
Tipo de Tesouro:	B
Tamanho:	Normal, 1,80 m de altura
Experiência em Pontos:	1.400

Os vultos talvez sejam os mais apavorados de todos os mortos-vivos conhecidos. Um ataque bem-sucedido drena automaticamente o nível de experiência. A experiência em pontos do personagem é reduzida, ficando com metade do valor entre o atual e o anterior. Então ele joga seus dados de vida para ver quantos pontos perdeu. Todas as capacidades, baseadas no nível do personagem, mudam imediatamente. Os níveis perdidos vão embora para sempre. Alguém que foi morto por um vulto torna-se imediatamente um deles.

Os vultos são imunes a *Sono*, *Feitiço*, *Imobilizar* e *Medo*, não sendo atingidos por frio, veneno ou paralisia. Os clérigos podem expulsá-los pelo *poder da fé*.

Lobo



	Lobo	Worg
Classe da Armadura:	7	6
Dados de Vida:	2+2	3+3
TAC0:	19	17
Nº de Ataques:	1	1
Dano/Ataque:	1d4+1	2d4
Ataques Especiais:	Nenhum	Nenhum
Defesas Especiais:	Nenhuma	Nenhuma
Resistência:	17	17
Movimento:	18	18
Inteligência:	Baixa	Baixa
Tendência:	Neutro	Neutro e mau (egoísta)
Tipo de Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tamanho:	Pequeno, 90 cm de altura	Normal, 1,50 m de altura
Experiência em Pontos:	65	120

Lobos andam em matilhas. Existe 25% de chance da matilha ter se alimentado recentemente e não atacar. Os lobos só atacarão se estiverem em maior número. Não enfrentam pessoas enquanto estão sob efeito de encantamento ou adoecidos.

Os lobos gigantes, chamados worgs, são usados com frequência como montarias pelos goblins, mas às vezes são encontrados num grupo próprio. Espertos e maldosos têm uma linguagem primitiva de latidos. Atacam sem provocação e deliciam-se com o sabor da carne humana e humanóide.

Zumbi



Categoria de Armadura:	8
Dados de Vida:	2
TAC0:	19
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d8
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas Especiais:	Veja abaixo
Resistência:	17
Movimento:	6
Inteligência:	Sem inteligência
Tendência:	Neutro
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Normal, 1,80 m de altura
Experiência em Pontos:	65

Esses irracionais cadáveres ambulantes recebem ordens de magos e clérigos corruptos que os criam. São como robôs e não conseguem pensar por si mesmos, o que os torna completamente obtusos. O cheiro podre exalado dos zumbis pode ser sentido até 30 metros de distância.

Numa luta, um zumbi nunca toma iniciativa e age sempre por último. Os zumbis não podem usar armas. Eles atacam com os punhos e mantêm o ataque até serem destruídos ou receberem uma ordem dos mestres.

Os zumbis são imunes a *Sono*, *Feitiço*, *Imobilização* e *Medo*. Frio, veneno e paralisia não lhes fazem mal. Um clérigo pode expulsar um zumbi através do *poder da fé*.

Zumbi Vudu



Categoria de Armadura:	6
Dados de Vida:	3+12
TAC0:	15
Nº de Ataques:	1
Dano/Ataque:	1d10+2
Ataques Especiais:	Nenhum
Defesas especiais:	Somente atingido por magias, armas de prata, armas mágicas +1 ou melhores
Resistência:	14
Movimento:	9
Inteligência:	Baixa
Tendência:	Neutro e mau (egoísta)
Tipo de Tesouro:	Nenhum
Tamanho:	Normal, 1,80 m de altura
Experiência em Pontos:	975

Esses cadáveres animados recebem ordens de magos e clérigos perversos que os criam, usando processos especiais, extremamente difíceis e maléficos. Eles têm mentalidade simplória, cheios de ódio e de raiva. O cheiro que exalam pode ser sentido até 30 metros de distância.

Os zumbis vudu podem usar armas, até mesmo arcos e flechas, escalar muros como ladrões, com 92% de chance de sucesso. São imunes a *Sono*, *Feitiço*, *Imobilização*, *Medo* e *Dardo Místico*. Frio, eletricidade, veneno e paralisia não lhes causam mal. Armas como maças e lanças causam metade do dano. Armas como espadas e machados provocam o dano normal. Um clérigo não consegue expulsá-los com o *poder da fé*.

Tipos de Tesouro

Tipos de Tesouro	Peças de Cobre	Peças de Prata	Peças de Ouro	Gemas	Itens Mágicos
A	25% 1d3x1.000	30% 2d10x100	40% 1d6x1.000	60% 1d4x10	30% 3 quaisquer
B	50% 1d6x1.000	25% 1d3x1.000	25% 2d10x100	30% 1d8	10% Armadura ou Arma
C	20% 1d10x1.000	30% 1d6x1.000	Nenhum	25% 1d6	10% 2 quaisquer
D	10% 1d6x1.000	15% 1d10x1.000	50% 1d3x1.000	30% 1d10	15% 2 quaisquer e 1 poção
E	5% 1d6x1.000	25% 1d10x1.000	25% 1d4x1.000	15% 1d12	25% 3 quaisquer e 1 pergaminho
F	Nenhum	10% 3d6x1.000	40% 1d6x1.000	20% 2d10	30% 5 quaisquer, sem armas
G	Nenhum	Nenhum	50% 2d10x1.000	30% 3d6	35% 5 quaisquer
H	25% 3d6x1.000	40% 2d10x1.000	55% 2d10x1.000	50% 3d10	15% 6 quaisquer
I	Nenhum	Nenhum	Nenhum	55% 2d6	15% 1 qualquer

Tesouros Individuais e em Pequenos Esconderijos

Tipo de Tesouro	Peças de Cobre	Peças de Prata	Peças de Ouro	Gemas	Itens Mágicos
O	1d4x10	1d3x10	Nenhum	Nenhum	Nenhum
R	Nenhum	Nenhum	2d10	2d4	Nenhum
V	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	2 quaisquer

Tipos de Tesouro



Essa tabela é usada para determinar, de modo detalhado, as espécies de tesouro que cada monstro tem. Para usá-la localize a letra que indica o tipo nas descrições que acompanham os monstros, nas páginas anteriores. Depois, leia a primeira coluna da tabela acima.

O restante das colunas lista os diferentes tipos de itens que compõem o tesouro de um monstro: peças de cobre, peças de prata, peças de ouro, gemas e itens mágicos. Abaixo de cada coluna está a porcentagem de chances que esse tipo de item possui.

Jogue a porcentagem de chances para cada tipo de item. Se o resultado for menor ou igual ao percentual, esse item está no tesouro. O dado indicado sob a porcentagem de chance mostra a quantidade possível do item.

Por exemplo, os lobisomens têm um tesouro do tipo B. Existem 50% de chances de possuírem peças de co-

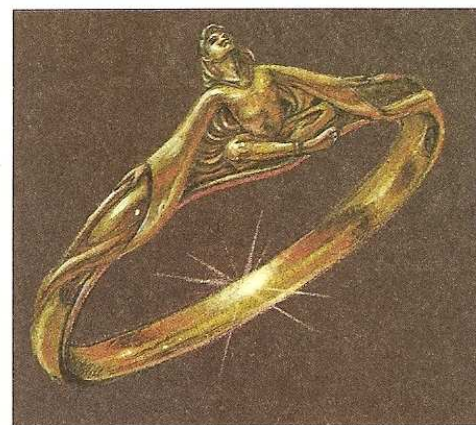
bre no tesouro. Assim, nesse caso, existe 1d6 vezes 1.000 peças de cobre.

É possível que um monstro não tenha tesouro se o resultado dos dados jogados for muito alto.

Da próxima vez

que esse monstro for combatido, o tesouro será diferente, pois a tabela propicia resultados diversos.

Os tesouros individuais ou em pequenos esconderijos não têm marcação percentual de pontos para os tipos de itens. Esses já possuem o número de dados listados abaixo deles. Jogue os dados apenas para ver o quanto existe de cada tipo. No AD&D™ completo, há mais tipos de tesouros, um para cada letra do alfabeto.



Anel de Proteção

Criação de Tesouros

1d100 Tipo de Item mágico

1-20	Poção
21-35	Pergaminho
36-40	Anel
41-45	Varinha ou cajado
46-60	Itens mágicos variados
61-75	Armadura
76-85	Arma
86-100	Arma incomum

1d8 Poção

- 1 Elixir da saúde
- 2 Resistência ao fogo
- 3 Vôo
- 4 Força gigante
- 5 Cura
- 6 Invisibilidade
- 7 Veneno
- 8 Velocidade

1d8 Pergaminho

- 1 Uma magia arcana
- 2 Duas magias arcanas
- 3 Três magias arcanas
- 4 Quatro magias arcanas
- 5 Uma magia divina
- 6 Duas magias divinas
- 7 Três magias divinas
- 8 Quatro magias divinas

1d8 Anel

- 1 Idiotice
- 2 Queda suave
- 3 Resistência ao fogo
- 4 Ação livre
- 5 Invisibilidade
- 6 Proteção
- 7 Contato chocante
- 8 Fraqueza

1d8 Cajados ou Varinhas

- 1 Varinha do medo
- 2 Varinha de fogo
- 3 Varinha de luminosidade
- 4 Varinha de relâmpago
- 5 Varinha de dardos místicos
- 6 Varinha de paralisia
- 7 Cajado de cura
- 8 Cajado da serpente

1d20 Itens Mágicos Variados

- 1 Botas de dança
- 2 Botas élficas
- 3 Braçadeiras de arqueiro
- 4 Braçadeiras de vulnerabilidade
- 5 Tapete voador
- 6 Manto élfico
- 7 Manto protetor
- 8 Bola de cristal
- 9 Pó do aparecimento
- 10 Luvões de ineficácia
- 11 Luvões da força de ogros
- 12 Luvas de pegar projéteis
- 13 Berrante de fumaça
- 14 Pedra lapidada
- 15 Colar de adaptação
- 16 Buraco portátil
- 17 Corda de escalada
- 18 Corda de sufocamento
- 19 Pedra da boa sorte
- 20 Pedra de peso

1d6 Tipo de Armadura

- 1-3 Escudo
- 4 Corselete de couro
- 5 Cota de malha
- 6 Armadura simples

1d8 Tipo de Arma

- 1 Flechas (2d6)
- 2 Machado de batalha
- 3 Arco
- 4 Maça
- 5 Machadinha
- 6-7 Espada longa
- 8 Lança

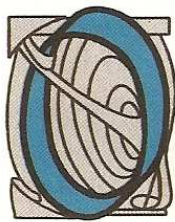
1d8 Bônus de combate ou Penalidade

- 1-2 -1
- 3-5 +1
- 6-7 +2
- 8 +3

1d8 Armas Incomuns

- 1 Machado de arremesso
- 2 Maça do desmoronamento
- 3 Espada curta da velocidade
- 4 Espada de fúria, maldita
- 5 Espada +1, labareda de fogo
- 6 Espada +1, lâmina da sorte
- 7 Espada +4, defensora
- 8 Espada de ferimento

Lista de Tesouros

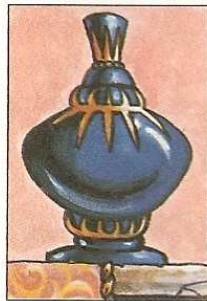


Os itens mágicos listados na tabela de Criação de Tesouros são explicados aqui. Os Mestres têm liberdade de criar seus próprios itens usando estes como exemplos. O Livro do Mestre do AD&D™ descreve mais algumas dezenas de itens mágicos.

Poções

São geralmente encontradas em frascos de vidro. O conteúdo líquido pode ter a cor e a espessura que o Mestre quiser. Para a poção agir, o personagem precisa tomá-la totalmente. Fora indicação em contrário, a poção faz efeito durante 1d4+4 rodadas.

Elixir da Saúde: Esse elixir cura cegueira, surdez, insanidade, deficiências mentais, infecções e apodrecimento. Também elimina parasitas e cura veneno, se o mesmo ainda não causou ponto de dano. Não recupera pontos de vida.



Elixir da Saúde

Resistência ao fogo: Com essa poção, os personagens tornam-se imunes ao fogo comum. Ganham um bônus de resistência de +4 contra danos causados por fogo mágico, como os ocasionados por *Bola de Fogo*, e em cada jogada dos dados de dano são reduzidos 2 pontos.



Poção de Força Gigante

Vôo: Age como a magia arcana *Vôo*.

Força gigante: Essa poção faz efeito apenas em guerreiros, que passam a ter Força 19! Ele recebe um bônus de +3 para jogadas de ataque e um bônus de +7 para jogadas de dano.

Cura: Tomando essa poção, cura-se 2d4+2 pontos de dano imediatamente.

Invisibilidade: Age igual à magia arcana *Invisibilidade*.

Veneno: A ingestão obriga a um teste de resistência ou a perda de 15 pontos de vida. Os personagens ficam sabendo imediatamente após beberem o veneno, mas não precisam fazer o teste de resistência (ou dano) antes de 1d20+10 jogadas. O veneno pode ser aplicado numa arma pontiaguda (lança) para, por exemplo, causar efeito em um monstro.

Velocidade: Essa age da mesma maneira que a magia arcana *Velocidade*, mas apenas na pessoa que a tomou. Dura 5d4 jogadas.

Pergaminhos



Pergaminho

Encontrados em tubos artisticamente decorados, geralmente contêm magias arcanas ou divinas, que poderão ser lidas somente por magos ou clérigos. Magos lêem as arcanas e clérigos as divinas, nunca o contrário. Jogue 1d3 para encontrar o círculo da magia contida no pergaminho, e para descobrir qual é esta magia jogue 1d12 no caso das arcanas, ou 1d10 para as divinas. Se a magia for reversível, há uma chance de 50% da forma reversa ser a que está no pergaminho. Uma *Ler Magias* é necessária para identificar as magias num pergaminho de mago. Se é usada num pergaminho de clérigo, ele demonstra que são magias divinas. Os clérigos podem sempre identificá-las num pergaminho divino, através de uma análise profunda. Uma vez identificadas, elas podem ser recitadas a qualquer momento, para serem lançadas. Uma vez lançadas, desaparecem do pergaminho.

Pergaminho Maldito: A praga que está no pergaminho acontece no momento da leitura, mesmo que seja usada uma *Ler Magias*. Jogue os dados utilizando a tabela abaixo para ver qual o tipo de maldição que está no pergaminho. *Remover Maldições*, do círculo divino, neutraliza o efeito do pergaminho. O templo na cidade também remove maldições por 500 peças de ouro.

1d6 Maldição

- 1 Má sorte, penalidade de -1 em todos os lan-ces de dado.
- 2 A Força do personagem é reduzida pela metade.
- 3 O personagem fica cego.
- 4 O personagem precisa fazer um teste de resis-tência bem-sucedido toda vez que olhar para um monstro, senão foge apavorado.
- 5 O personagem esquece as magias memorizadas.
- 6 O personagem é transformado num camun-dongo.

Anéis

Os anéis precisam ser usados para sur-tirem efeito. Cada mão não pode ter mais de um anel mágico.

Idiotice: Esse anel tem poder comple-



Anel de Resistência ao Fogo

mentar semelhante a outros (jogue novamente para verificar qual é). Porém, uma vez em combate, a maldição surte efeito. A Destreza do portador e a perícia dos ladrões caem pela metade. Magias somente serão lançadas se o usuário do anel fizer um teste de resistência bem-sucedido. O uso de *Dissipar Magia* torna o anel comum para sempre.

Queda Suave: Toda vez que o usuário cai mais de 1,5 metro, o anel lança imediatamente a magia arcana equivalente.

Resistência ao Fogo: O personagem torna-se imune ao fogo comum. Recebe um bônus de resistência +4 contra dano causado por fogo mágico – como a *Bola de Fogo* – e, em cada jogada dos dados de dano são reduzidos 2 pontos.

Ação Livre: O usuário fica imune à *Imobilizar Pessoas* e *Lentidão*. Pode mover-se à toda velocidade na lama, neve, teias de aranha ou embaixo da água.

Invisibilidade: O usuário pode se tornar invisível quando quiser, exatamente como a *Invisibilidade*.

Proteção: O usuário recebe um bônus de +3 para a Categoria de Armadura (CA 5 tornaria-se CA 2) e para sua resistência.

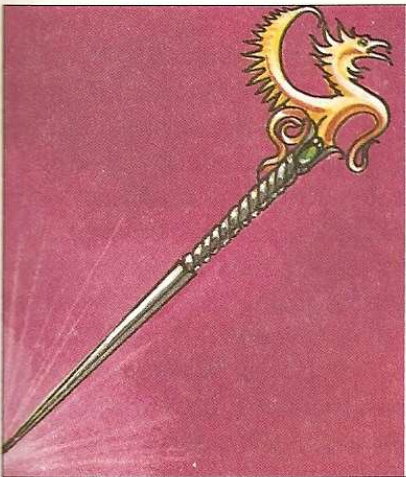


Anel de Contato Chocante

Contato Chocante: Se o usuário toca um monstro num ataque, ele causa 1d8+6 pontos de dano. Após três ataques sucessivos, o anel precisa de 10 rodadas para recarregar.

Bastões e Varinhas de Condão

Um cajado é um bastão de madeira longo, com 1,50 ou 1,80 metros de comprimento. Uma varinha é um pedaço de madeira fina, com 30 centímetros de comprimento. Ambos têm cargas. Os cajados têm 1d20+5 cargas. Jogue 1d100 para as cargas de uma varinha. Uma varinha tem, pelo menos, 20 cargas; portanto



Varinha de Fogo

aumente o número até 20 se jogou menos do que isso. Consome-se uma carga a cada uso da varinha ou do cajado. Algumas ações podem custar cargas extras.

Varinha do Medo: Emite um cone de luz amarela de 20 metros de comprimento e 6 metros de largura máxima.

Quem estiver dentro desse fecho de luz precisa fazer um teste de resistência, ou fugir aterrorizado. Clérigos e magos podem usar essa varinha.

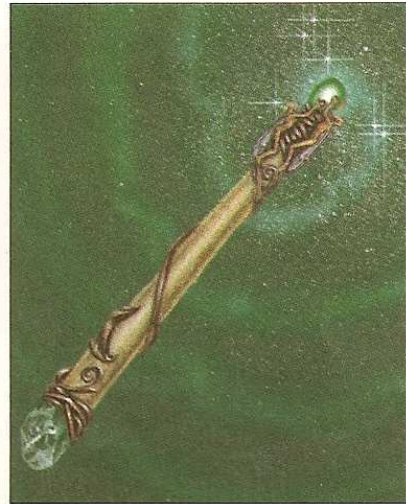
Varinha de Fogo: Essa varinha pode disparar uma *Bola de Fogo* a até 50 metros de distância. Consome duas cargas, além da carga normal. Atua como a *Bola de Fogo*, mas causando 6d6 pontos de dano. Somente magos podem usar essa varinha.

Varinha de Luminosidade: Essa varinha pode provocar efeitos da *Luz* ou *Luz Contínua*. A *Luz* é a versão dos magos e será recitada por um de 6º nível. A *Luz Contínua* é idêntica à magia divina de mesmo nome. Lançar *Luz Contínua* consome duas cargas. Qualquer um pode usar essa varinha.

Varinha de Relâmpago: Um toque dessa varinha durante um combate causa 1d10 pontos de dano por choque elétrico. Ignore a armadura do alvo se for de metal (mas conte os bônus mágicos, se tiver algum). Considere normalmente as armaduras não-metálicas, tanto quanto outras proteções mágicas.

Por duas cargas, a varinha lançará *Raio*. Somente os magos podem usá-la.

Varinha de Dardos Místicos: Uma carga lança um *Dardo Místico*. Duas cargas lançam dois dardos. Não mais do que isso pode ser disparado numa única rodada. Qualquer um usa essa varinha.



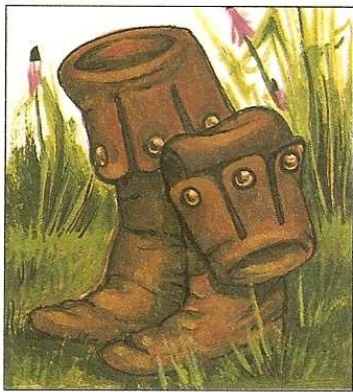
Varinha de Paralisia

Varinha de Paralisia: Uma luz azulada é lançada a uma distância de 20 metros até alcançar uma criatura. A criatura deve mostrar resistência para evitar a radiação da luz. Se a resistência falhar, o alvo fica paralisado durante 5d4 rodadas. Somente magos podem usar essa varinha.

Cajado de Cura: Uma carga pode curar cegueira, insanidade e equivale a *Curar Doenças* ou *Curar Ferimentos Leves*. Pode ser usado somente uma vez por pessoa e, no total, cada função, duas vezes por dia. Apenas clérigos usam esse cajado.

Cajado da Serpente: Em combate funciona como um *bordão* +2. Se o clérigo atira o cajado ao chão, ele se transforma numa cobra sufocadora de 4,5 metros de comprimento (exatamente igual à do capítulo Monstros, mas com 26 pontos de vida). A cobra tem todos os pontos de vida sempre que o clérigo transforma o cajado. Esse não possui cargas. Porém, se é morto na forma de cobra sufocadora, está destruído. Somente clérigos usam esse cajado.

Miscelânea Mágica



Botas Élficas

Esses itens incomuns têm vários modelos e tamanhos. Cada um é único e sem relação com outros.

Botas de Dança: Estas botas malditas esticam ou encolhem magicamente para calçar bem qualquer um. Quando o usuário entra numa luta (mesmo se está tentando fugir), as botas começam a dançar.

O usuário não pode andar ou atacar. Ele recebe uma penalidade -4 para sua Categoria de Armadura e de -6 em todos os testes de resistência. Somente uma *Remover Maldições* permite que ele tire as botas.

Botas Élficas: O usuário não faz qualquer ruído quando está usando-as.

Braçadeiras de Arqueiros: O usuário ganha bônus de +2 na jogada de ataque com qualquer tipo de arco e bônus +1 de dano de flechas atiradas.

Braçadeiras de Defesa: Parece que melhoram a Categoria de Armadura de um personagem em -2, até o usuário ser atacado. Nessa hora, a Categoria de Armadura torna-se 10 e todos os escudos e itens mágicos que a melhoravam são ignorados. Apenas uma *Remover Maldições* permite que o usuário tire as braçadeiras.

Tapete Voador: Esse pequeno tapete tem 2,70 metros de comprimento por 1,80 metros de largura. Pode levantar com quatro pessoas e voar com velocidade 24.

Manto Élfico: O usuário fica completamente invisível quando está na floresta ou ao ar livre. Em outros locais escuros ou pouco claros, ele tem 90% de chance de não ser visto. Mesmo em locais brilhantemente iluminados ele tem 50% de chance de ser visto.

Manto Protetor: Esse manto dá ao usuário um bônus de +3 para sua Categoria de Armadura e resistência. Funciona com outros equipamentos mágicos de proteção e armadura de couro. Não funciona se o usuário tem armadura mágica de couro ou algum tipo de armadura de metal, mágica ou não.

Bola de Cristal: Somente magos podem usar a *bola de cristal*. Ela serve para enxergar qualquer lugar ou encontrar um objeto ou uma pessoa. O mago precisa conhecer ou ter visto a pessoa, o lugar, ou o objeto que procura. Se não conhecer bem, tem apenas 50% de chance de conseguir.

A *bola de cristal* pode ser bastante usada, mas ape-

nas uma vez por dia para cada assunto diferente.

Somente mostra a imagem de onde está a pessoa, o lugar, ou a coisa. Não vai mostrar como chegar lá, nem dirá ao mago o nome do local.

Pó do Aparecimento:

Esse pó cancela *Invisibilidade*, *Reflexos* e quaisquer magias ou itens mágicos que escondam a verdadeira localização de uma criatura ou objeto, incluindo o *manto élfico*. Vem num tubo que pode ser usado para soprar o pó num cone de 4,5 metros de largura máxima por 6 metros de comprimento.

Luvões de Ineficácia: Essas manoplas assemelham-se aos luvões da *força de ogros*. Quando vestidos, a *Destreza* do personagem cai 2 pontos. Ele também fica com 50% de chance, em cada jogada, de soltar alguma coisa que esteja segurando. É preciso uma *Remover Maldições* para conseguir retirar os luvões.

Luvões da Força de Ogros: Essas luvas de metal parecem uma peça de armadura comum. Porém, o usuário fica superforte, conseguindo bônus de +3 para ataque e +6 de dano com armas (exceto flechas). O usuário pode levantar até 240 quilos. Porém, só pode carregar 150 Kg.

Luvas de Pegar Projéteis: O usuário pode pegar qualquer coisa pequena que tenha sido jogada para ele ou atirada nele. Isso inclui flechas, machadinhas, adagas, pedras e até mesmo lanças.

Berrante de Fumaça:

Este berrante, com uma boqueira de prata, apresenta uma tênue nuvem de fumaça, quando soprado. Cada vez que é soprado, a fumaça cobre uma área de 3x3 metros quadrados. A nuvem dissipa-se depois de 2d4 rodadas.

Pedra Lapidada: Essa pedra colorida parece gema ou jóia e tem todas as variedades de cores. Quando o personagem que a segura abre a mão, ela voa e começa a circular sobre sua cabeça. A pedra continua assim até ser agarrada e levada embora. Se a pedra for atacada, ela possui Categoria de Armadura -4 e 10 pontos de vida.

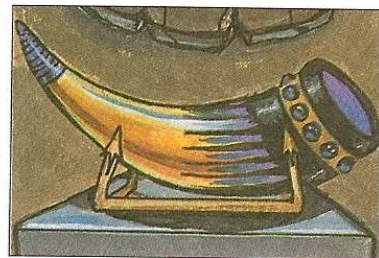
As pedras fazem muitas coisas, inclusive melhoram algum atributo do personagem. Os atributos do personagem não podem ir além de 18.



Luvas de Pegar Projéteis



Braçadeiras de Arqueiros



Berrante de Fumaça



Pedra Lapidada

1d12 O que a Pedra Lapidada faz

- 1 Acrescenta um ponto à Força.
- 2 Acrescenta um ponto à Destreza.
- 3 Acrescenta um ponto à Constituição.
- 4 Acrescenta um ponto à Inteligência.
- 5 Acrescenta um ponto à Sabedoria.
- 6 Acrescenta um ponto ao Carisma.
- 7 A criatura não precisa respirar.
- 8 A criatura cura 1 pv a cada 10 rodadas.
- 9 A gema absorve 2d6 magias.
- 10 +1 bônus na Categoria de Armadura.
- 11-12 Pedra morta ou gasta.



Colar de Adaptação

Colar de adaptação:

Quem usar esse colar adapta sua respiração a qualquer ambiente. Pode respirar na água, ignora gás venenoso, e até mesmo vive sem ar por mais de uma semana.

Buraco portátil: É um círculo de pano preto de 1,80 metros de diâmetro. É muito fino e suave, e pode ser dobrado até caber no bolso. Quando é

colocado numa superfície sólida, surge um buraco mágico de 3 metros de profundidade. Não pode ser usado para atravessar portas ou paredes. Os personagens não podem colocá-lo na porta e depois passar para dentro da sala. O buraco desaparece quando é retirado. O que estiver dentro, ao ser retirado, ficará preso até que se abra novamente. O ar no buraco acaba em 10 rodadas.

Corda de Escalada:

Essa corda de 18 metros de comprimento pesa apenas 1,5 quilo, mas é bastante forte e aguenta 1.500 quilos. Move-se na direção que o usuário indicar e a 3 metros por jogada. Pode-se ordenar que fique amarrada a um objeto e se desamarre depois. Pode-se, até mesmo, pedir que ela dê nós para escalada a cada 30 centímetros. Os nós encurtam a corda para 15 metros. Não pode ser usada para atacar criaturas.



Corda de Escalada

Corda de Sufocamento: Essa corda parece uma corda de escalada. No entanto, quando em ação, enrola-se no pescoço do usuário e em mais 1d4 outras criaturas a menos de 3 metros. Cada pessoa precisa fazer um teste de resistência ou será estrangulada por 2d6 pontos de dano.

Esse dano continua acontecendo a cada rodada até que todas as criaturas estejam mortas, a corda seja cortada em pedaços ou que uma *Dissipar Magia* seja lançada sobre ela.

Quem ficar preso na corda não pode atacar, nem lançar magia. Outras pessoas podem atacar a corda, que tem Categoria de Armadura -2 e 22 pontos de vida.

Somente armas afiadas causam dano.

Pedra da Boa Sorte: Parece uma pedra preciosa muito simples. O portador ganha bônus de +1 em todos os dados que jogar e na resistência (bônus de +5 para teste de perícia dos ladrões), exceto jogada de ataque e de dano.

Pedra de Peso: Ela parece uma pedra da boa sorte. Quando a leva, o usuário movimenta-se com metade de sua velocidade normal, como se estivesse carregando um pacote pesado. Somente os clérigos do templo podem livrá-lo disso. Eles cobram 500 peças de ouro para retirá-la.

Armaduras e Armas

Primeiro, jogue os dados tanto para a tabela de Tipos de Armaduras quanto para a tabela de Tipos de Armas. Então, jogue novamente, verificando os bônus de Combate ou Penalidades. As armaduras sempre têm um bônus para Categoria e Armadura. Por exemplo, uma cota de malha normalmente



Escudo +2

dá ao usuário uma Categoria de Armadura 5. Se ela tiver bônus mágico +2, seu usuário terá uma Categoria de Armadura 3. Os bônus de combate valem tanto para jogadas de ataque quanto jogadas de dano. Por exemplo, o guerreiro de Melissa, Beldar, o Bravo, está usando uma *lança* +2. Normalmente, ele deveria jogar 1d20 numa jogada de ataque. Desde que a lança tenha bônus +2, ele joga 1d20+2, e então subtrai o total de sua TAC0 para ver qual Categoria de Armadura atingiu. Ela acerta seu alvo, um orc. Normalmente as lanças fazem 1d6 pontos de dano. Porém, a de Beldar faz 1d6+2 pontos de dano no orc.

Qualquer arma ou armadura que tenha uma penalidade de -1 é um item amaldiçoado, fazendo com que a jogada de ataque, dano ou a Categoria de Armadura, piorem. Quando tratadas em situações calmas, a armadura ou a arma parecem ter bônus de +1. Somente quando usadas em combate ocorre a penalidade -1.

É preciso usar a magia *Remover Maldições* para se livrar da arma ou armadura amaldiçoada, uma vez usada em combate. Depois disso, a arma ou a armadura pode ser largada a qualquer momento.

Armas Incomuns



Machado de Arremesso

Muitas dessas armas não usam as tabelas bônus de Combate ou de Penalidade. Todas as suas habilidades estão descritas a seguir. Aos bônus de Combate são somadas tanto as jogadas de ataque, quanto de dano, exatamente como com armas mágicas comuns.

Machado de Arremesso: Jogue normalmente os dados para o bônus de combate da arma. Se ocorrer uma penalidade -1, ela se torna 0. Significa que o machado não teve bônus na jogada de ataque ou de dano, e não teve penalidade.

O machado pode ser arremessado a 60 metros, voltando automaticamente para o arremessador, tendo acertado ou não. Pode ser arremessado novamente na jogada seguinte. Quando acerta, causa 2d6 pontos de dano, mais o bônus de Combate. Se não foi arremessado, marca apenas 1d6, mais o bônus de Combate.

Maça de Desmoronamento: É uma *maça* +1 com poder extra para ferir mortos-vivos. Esqueletos, zumbis, carnicais, sombras e vultos são instantaneamente destruídos quando atingidos por uma *maça de desmoronamento*. Essa maça é tão boa que cada criatura da maldade que tente pegá-la ou usá-la, perde 5d4 pontos de dano.

Espada Curta da Velocidade: Essa lâmina tem bônus de combate +2. Quem usá-la sempre tem a primeira iniciativa, não importando que lado ganhou a jogada de iniciativa.



Espada Longa +1, Lâmina da Sorte

Espada de Fúria, Maldita: Parece uma *espada longa* +2 normal. No entanto, quando utilizada em combate, o usuário fica furioso e ataca automaticamente a criatura mais próxima. Continua atacando até não existir mais ninguém até 20 metros à sua volta, inclusi-

ve seus companheiros. Se o personagem empunhar outra arma, conseguirá usá-la somente na primeira rodada, soltando-a em seguida, e voltando a utilizar a espada de fúria. A única maneira do personagem livrar-se da influência da espada de fúria será com *Remover Maldições*.

Espada +1, Língua de Fogo: Quem empunhar essa espada pode escolher "com" ou "sem". Quando está "com", chamas recobrem a lâmina. As chamas podem atear fogo em teias de aranha, papel, madeira ou qualquer outra coisa combustível. Há vários bônus de combate para os diferentes tipos de criaturas.

Bônus	Tipo de Criatura
+4	Mortos-Vivos
+3	Criaturas que usam frio ou que incendeiam-se facilmente
+2	Criaturas que podem ser regeneradas
+1	Qualquer outro tipo de criatura

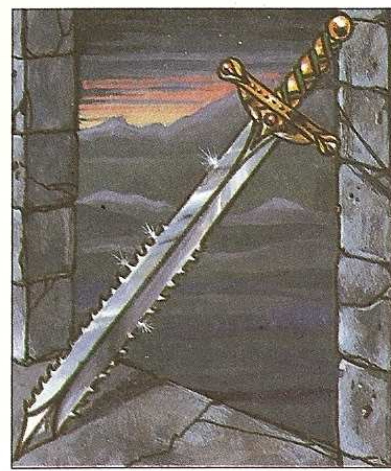
Espada +1, Lâmina da Sorte: Além do seu bônus de combate, essa espada dá ao usuário um bônus de +1 para toda resistência.

Espada +4, Defensora: Em cada rodada o usuário pode dividir os quatro bônus de combate dessa espada, da maneira que quiser. Ele pode usá-los, todos ou em parte, como bônus para sua Categoria de Armadura, e usar o restante como bônus em jogadas de ataque ou de dano. Por exemplo, um guerreiro precisa escolher entre usar +1 para jogadas de ataque e dano, e +3 para Categoria de Armadura. Na próxima rodada ele poderia mudar todos os +4 em jogadas de ataque e de dano.

Espada de Ferimento: Essa lâmina tem bônus de +1 para combate. Porém, uma ferida feita com ela poderá ser curada com magia ou regenerada. A vítima precisa esperar e sarar normalmente com 1 ponto de vida por dia de descanso completo. Toda ferida provocada pela espada aumenta a cada rodada, até 10 rodadas. A vítima recebe 1 ponto extra de dano por rodada para cada ferimento que passa a cicatrizar se for cuidado, e os pontos extras de dano deixam de ser somados.



Espada Longa +4 Defensora



Espada Longa de Ferimento

Tipos de Tesouro

Tipos de Tesouro	Peças de Cobre	Peças de Prata	Peças de Ouro	Gemas	Itens Mágicos
A	25% 1d3x1.000	30% 2d10x100	40% 1d6x1.000	60% 1d4x10	30% 3 quaisquer
B	50% 1d6x1.000	25% 1d3x1.000	25% 2d10x100	30% 1d8	10% Armadura ou Arma
C	20% 1d10x1.000	30% 1d6x1.000	Nenhum	25% 1d6	10% 2 quaisquer
D	10% 1d6x1.000	15% 1d10x1.000	50% 1d3x1.000	30% 1d10	15% 2 quaisquer e 1 poção
E	5% 1d6x1.000	25% 1d10x1.000	25% 1d4x1.000	15% 1d12	25% 3 quaisquer e 1 pergaminho
F	Nenhum	10% 3d6x1.000	40% 1d6x1.000	20% 2d10	30% 5 quaisquer, sem armas
G	Nenhum	Nenhum	50% 2d10x1.000	30% 3d6	35% 5 quaisquer
H	25% 3d6x1.000	40% 2d10x1.000	55% 2d10x1.000	50% 3d10	15% 6 quaisquer
I	Nenhum	Nenhum	Nenhum	55% 2d6	15% 1 qualquer

Tesouros Individuais e em Pequenos Esconderijos

Tipo de Tesouro	Peças de Cobre	Peças de Prata	Peças de Ouro	Gemas	Itens Mágicos
O	1d4x10	1d3x10	Nenhum	Nenhum	Nenhum
R	Nenhum	Nenhum	2d10	2d4	Nenhum
V	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	2 quaisquer

Tipos de Tesouro

Essa tabela é usada para determinar o tipo do monstro. Para usá-la, primeiro veja o tipo de tesouro que ele tem, demonstrado nas descrições que acompanham os monstros, nas páginas anteriores. Depois, leia a primeira coluna da tabela acima.

O restante das colunas lista os diferentes tipos de itens que compõem o tesouro de um monstro: peças de cobre, peças de prata, peças de ouro, gemas e itens mágicos. Abaixo de cada coluna está a porcentagem de chances que esse tipo de item possui.

Jogue a porcentagem de chances para cada tipo de item. Se o resultado for menor ou igual ao percentual, esse item está no tesouro. O dado indicado sob a porcentagem de chance mostra a quantidade possível do item. Por exemplo, os lobisomens têm um tesouro do tipo B. Existem 50% de chances de possuírem peças de cobre no tesouro. Assim, nesse caso, existe 1d6 vezes 1.000 peças de cobre. É possível que um monstro não tenha tesouro se o resultado dos dados jogados for muito alto. Da próxima vez que esse monstro for combatido, o tesouro será diferente, pois a tabela propicia resultados diversos. Os tesouros individuais ou em pequenos esconderijos não têm marcação percentual de pontos para os tipos de itens. Esses já possuem o número de dados listados abaixo deles. Jogue os dados apenas para ver o quanto existe de cada tipo. No AD&D™ completo, há mais tipos de tesouros, um para cada letra do alfabeto.



TM indica marcas registradas de TSR, Inc. © 1994, 1995 TSR, Inc. Todos os direitos reservados.

